№ 1 _ ноябрь _ 2006

ПЕРВАЯ ИГРОВАЯ ГАЗЕТА

www.gamepaper.ru

БОЛЬШИЕ МАНЕВРЫ



WARHAMMER 40000: DAWN OF WAR DARK CRUSADE

Мрачный и безрадостный мир *Warhammer 40000* не раз вдохновлял создателей компьютерных игрищ, но нельзя сказать, что хотя бы половина игр, чье действие происходит в этой вселенной, удалась. Раз за разом из-под пера игросочинителей выходили либо убогие поделки, либо проекты, оценить которые смогли лишь избранные энтузиасты (такой, например, была шедевральная в чем-то *Final Liberation*).

Белой вороной среди этих игр оказалась ***Warhammer 40000: Dawn of War***. С какой стороны ни глянь – чудо, а не игра. Графика – отличная, игровая механика – до сих пор непревзойденная. Разве что сюжет подкачал, зато в наличии – богатейшие многопользовательские возможности. Неудивительно, что к такой удачной игре вышло уже второе дополнение. И, как ни странно, оно значительно опередило оригинал!

Три изюминки ***Dark Crusade*** – это новые расы, Тау и Некроны, и первоклассная однопользовательская кампания, которую не стыдно показать даже любителям ***Rome: Total War***. Впрочем, на четвертую изюминку вполне тянут мелкие косметические изменения и доработки механики игры, которые значительно улучшили и без того неплохой игровой баланс.

Теперь – обо всем по порядку.

ЗАЧЕМ ВСЕ ЭТО?

Начнем с сюжета, которого у игры, как ни странно, нет. Если Dawn of War «радовала» нас притянутой за уши историей, то Dark Crusade лишен и этого. Все, что мы знаем: есть планета Кронус, обладание которой – заветная мечта каждой из семи наличествующих в игре фракций. Ребята высаживаются на поверхность планеты, и начинается резня, увлекательность и механика которой мгновенно компенсируют отсутствие жесткой сценарной линии. Кроме того, каждое мало-мальски важное событие в игре немедленно комментируется «диктором», который рассказывает очередную увлекательную историю из далекого прошлого, или же повествует о недавних событиях. Немедленно становится ясно, что при отсутствии глобальной истории игра не в пример богаче и интереснее, чем предшественники.

Ну а теперь, о главном – о кампании.

Продолжение на странице 4.

Читайте в номере:

НОВОСТИ 2-3

РЕЦЕНЗИИ
Warhammer 40000: Dawn of War – Dark Crusade 4
Gothic 3 5
Sid Meier's Railroads! 5
FIFA 07 5
Caesar IV 5

ОБЗОР РЕЛИЗОВ 6-9

ПРЕВЬЮ
Command & Conquer 3: Tiberium Wars 10
Supreme Commander 10
Need For Speed Carbon 10
Warhammer: Mark of Chaos 10
BioShock 11

ИНТЕРВЬЮ
Петр Прохоренко. Своя Игра 12

КИБЕРЗОНА
Counter-Strike. Тактический терроризм на de_dust2 14
DoTA All-Stars. Искусство побеждать красиво 15

КОМПЬЮТЕРНЫЕ КЛУБЫ МОСКВЫ 16

ПРЕВЬЮ

BIOSHOCK



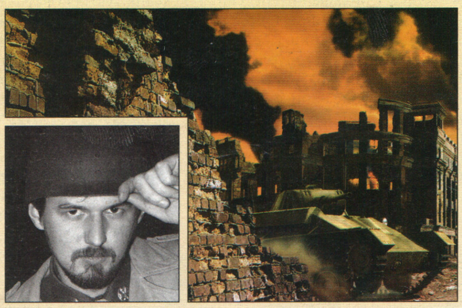
Ты один на глубине нескольких тысяч лье под водой, в сотнях километрах от цивилизации. Ты один в загадочном подводном комплексе Rapture, хранящем сотни загадок таинственного и прекрасного игрового мира.

Ты один выбираешь, что ты будешь делать в новой обстановке – сражаться за свою жизнь, погружая подводный комплекс в еще больший хаос, или аккуратно открывать одну дверь за другой, все больше и больше узнавая о таинственных событиях, произошедших в этих стенах. Ты один решаешь, чем является новый проект от создателей неповторимого ***System Shock*** – продолжением легендарной серии или новой игрой-легендой? Новая вселенная, новые герои и новые тайны от великолепных **Irrational Games** в неповторимом ***Bioshock***. Хочешь знать об этом мире больше?

Продолжение на странице 11.

ИНТЕРВЬЮ

ПЕТР ПРОХОРЕНКО
СВОЯ ИГРА



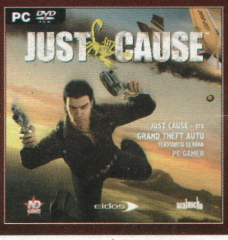
В этом номере мы представляем вам интервью с известным отечественным разработчиком, в послужном списке которого можно обнаружить такие проекты, как ***«Сталинград»***, ***«Блицкриг II»*** и ***«Стальные Монстры»***. В свое время он изрядно удивил коллег, причислив себя к адептам «авторского гейм-дизайна», и с тех пор планомерно занимается исключительно необычными проектами. Новый взгляд на классические военные RTS в «Сталинграде», монструозная смесь трех игровых жанров в «Стальных Монстрах», исторически-некорректный глобальный геймплей его нового проекта с ярким именем ***«Агрессия»*** – во всем этом прослеживается четкая внутренняя логика движения к своей цели. Наш сегодняшний гость утверждает, что «всю жизнь делает одну и ту же игру». Об «Агрессии», о секретных до поры до времени проектах, среди которых даже есть игра по Фильму-Который-Все-Видели, об идеях и не рожденных пока концептах, наконец, о блокбастерах, которые не делают в России, мы беседуем с гейм-дизайнером и руководителем проектов студии **«Леста» Петром Прохоренко**.

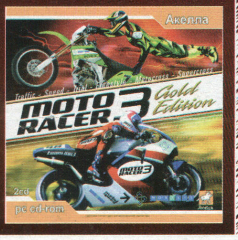
Продолжение на странице 12.

Обзор отечественных релизов .... стр. 6









СТАЛКЕР ПОЧТИ ГОТОВ...

Руководитель проекта S.T.A.L.K.E.R. поклялся своей машиной, что долгожданный релиз состоится в марте 2007 года

Очень самостоятельная украинская компания **GSC Game World** в очередной раз определилась со временем выхода игры ***«S.T.A.L.K.E.R.: Тень Чернобыля»***, не так давно из лучших побуждений расставшейся с некоторыми фичами (акцент с некоторых пор не на freeplay, а на сюжет, причем по уверениям, весьма нетривиальный и непредсказуемый). Как заявил руководитель проекта Антон Большаков на прошедшей в Киеве выставке «Территория игр», релиз долгожданного экшена о благородном мародерстве в зоне повышенной радиации состоится в марте 2007 года. На данный момент международному издателю, компании THQ, сдана бета-версия, и команда, вдохновленная светом в конце многолетнего туннеля, занята финальной доводкой (а пиар-отдел – нагнетанием в мировой прессе новой волны ажиотажа). Ставки на этот раз выше обычного, как минимум для самого Большакова: если проект не выйдет в срок, он пообещал подарить фанатам свою машину, а это, если источники нам не врут, не какая-нибудь ржавая шестерка, а Subaru.

В ходе выступления посетителям выставки был также впервые показан вступительный CG-ролик «Сталкера». Но это, конечно, не так интересно, как развернувшиеся тут же дебаты о будущем поставленного на карту автомобиля – как его делить, в случае чего, и где записываться в очередь тех самых фанатов. Кстати, сам проект в пре-финальном виде запланирован к показу 4-5 ноября в Москве, на выставке «ИгроМир».



Тот, кого вы ждали так долго...





И без того богатое издательство **Electronic Arts** придумало еще один способ сравнительно честного отъема денег у геймеров. В ближайшее время оно надеется заработать миллионы долларов на онлайновой продаже обычных руководств пользователя для игр. Правда, успевшую уже слегка обветшать идею «туториалов» как следует обновят: их будут реализовывать исключительно в виде много-мегабайтных видео-файлов, что обеспечит им невиданную наглядность. Цена – 2 доллара за штуку.

Джон Кармак (John Carmack), именитый игровой программист из **id Software** и «отец» легендарной серии шутеров ***Doom***, публично объявил об уходе из любительского ракетостроения. Это немного неожиданное для программиста занятие было его страстным увлечением на протяжении многих лет. Однако недавно Джона постигло горькое разочарование: ракета под названием Pixel, к созданию которой он приложил руку, разбилась на очередных испытаниях. Восстанавливать ее ракетчик-любитель не собирается.



20 000 000 ДОЛЛАРОВ ОНЛАЙН

Компания Nival Online официально объявила о своем существовании и о получении крупных инвестиций

В России все больше интересуются онлайновыми играми – как геймеры, так и разработчики. После недавних громких анонсов от **Sibilant** и **Vogster** на этом перспективном рынке нарисовалась еще одна амбициозная компания – **Nival Online** (изящно сокращающаяся до «NO»). Из сумрака она вышла со стартовыми инвестициями в размере $20 млн., полученными от неизвестного доброжелателя в обмен на все активы. Кадровую основу NO составляют сотрудники **Nival Interactive**, ранее входившие в штат онлайнового подразделения этой компании, а также ключевые специалисты, работавшие над созданием хитовой игры ***Heroes of Might and Magic V***. Возглавляет их основатель и президент «старого Нивала» **Сергей Орловский**. Выход первого проекта намечен на 2008 год, причем запуск планируется глобальный – с серверами в Европе, Северной Америке, России и Азии. Других подробностей пока нет.



Сергей Орловский. Фирменный смайлик «Нивала».

Компания **AMD** объявила о покупке производителя графических видеокарт **ATi**, долгое время составлявшего конкуренцию небезызвестной **nVidia**. Объем сделки составил умопомрачительные $5.4 млрд., а одним из главных ее последствий называется скорый выпуск гибридного чипа под названием Fusion, в котором будут объединены функции как центрального, так и графического процессора. Ожидается, что первые подобные устройства появятся в конце 2008 – начале 2009 годов, а использоваться они будут в самом широком спектре устройств – от КПК и ноутбуков до обычных настольных компьютеров.

Одна из самых известных проблем портативной приставки PlayStation Portable – это малое время работы аккумуляторов. Стандартные четыре часа сгодятся лишь для не слишком продолжительных поездок, для полета за океан их не хватит. Помочь путешествующим геймерам, оказавшимся вдалеке от розетки, призвано устройство ReCharge 4, с помощью которого можно полностью перезарядить приставку прямо на ходу, причем не один раз. Энергии этого устройства, которое легко умещается в кармане рубашки («Размер меньше, чем у телефона **Nokia**!» – гласит реклама) хватит на четыре «жизни» аккумулятора PSP.

НОВОЕ ЗАДАНИЕ РОДРИГЕСА

Avalanche Studios работает над второй частью латиноамериканского экшена Just Cause

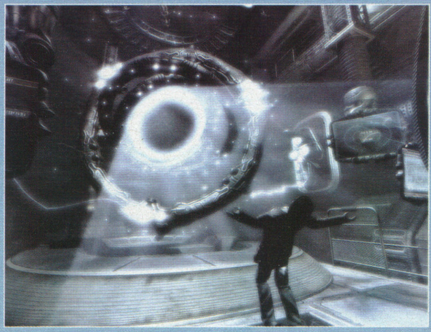
Горячий экшен ***Just Cause***, в котором игрокам доводилось свергнуть одного латиноамериканского диктатора, лишь недавно появился на прилавках магазинов, а разработчики из **Avalanche Studios** уже вовсю корпят над созданием продолжения. В сиквеле, который делается для платформ Xbox 360, PlayStation 3 и PC, нам вновь достанется роль агента ЦРУ под прикрытием Рико Родригеса, но в этот раз уже не в Сан-Эсперито. Место, где теперь предстоит оказаться геймерам, не сообщается; неизвестными остаются и другие детали, но стоит ждать еще более динамичного действа и огромного количества транспортных средств – наземных, водных и даже воздушных, – которыми можно и нужно управлять по ходу выполнения заданий.





О пользе заморозки

Выпущенный некоторое время назад для Xbox 360 и PC тайтл ***Prey***, разработка которого была заморожена на несколько долгих лет, а потом начата вновь буквально «с чистого листа», оказался настоящим хитом. По сообщению **Скотта Миллера** (Scott Miller) из компании **3DRealms**, всего за два месяца тираж достиг 2 млн. экземпляров. Это значит, что разработка ***Prey 2*** – всего лишь дело времени, и студия постарается добиться успеха, выпустив сиквел. Вот если бы такую прыть 3DRealms показывала на другом своем проекте – ***Duke Nukem Forever***, который находится в разработке уже более десяти лет.



Спиральный саундтрек

Компания **«Новый Диск»** представила нового участника проекта ***«Инстинкт»***, главными героями которого выступают актеры **Михаил Пореченков** («Агент национальной безопасности», «9 рота»), **Олег Карча** («Сармат», «Зона», «Слепой») и **Ида Чуркина** («лицо» **Epson**, модельное агентство «Ренессанс»). Как выяснилось, музыку для необычного тактического шутера киевской команды **Newtonic Studio** пишет довольно известный в «электронных» кругах **Роман «Диван» Джутов** – лидер брейк-бит проекта «Спирали», знаменитого совместными работами с Prodigy и Дельфином.



Фанатам WOW приказано ждать

Blizzard Entertainment приняла решение продлить бета-тестирование первого аддона к массивно-онлайновому хиту ***World of Warcraft***. В этой связи долгожданная добавка под названием ***Burning Crusade*** (в комплекте: две новые расы, квесты, предметы, монстры и так далее) появится на прилавках не в ноябре текущего, а , ориентировочно, в январе будущего года. Несмотря на разочарование игроков и на то, что дополнение пропустит ключевой для нашей индустрии рождественский период, педантичная компания, славящаяся своими отполированными до блеска проектами, невозмутимо продолжает «огранку» очередного шедевра.



Компания **Sony** проявляет невиданную щедрость: согласно заявлениям ее представителей, игроки смогут совершенно бесплатно заменять беспроводные джойстики для грядущей приставки PlayStation 3, когда в них «умрут» встроенные аккумуляторы. По неизвестной причине инженеры Sony не предусмотрели в них отсеков для обычных батареек, так что срок жизни контроллеров (кстати, они называются SIXAXIS) будет напрямую зависеть от того, как часто перезаряжаются элементы питания.
Таким образом, компания фактически готова дарить каждому игроку, предоставившему «умерший» джойстик, по 50 долларов – именно столько стоит новый SIXAXIS. Вероятно, Sony даже развернет специальные киоски для сбора этих устройств, чтобы потом отправлять их на «переплавку» и снова запускать в продажу.
Впрочем, представители компании заявили, что современные литий-полимерные аккумуляторы отличаются беспримерно долгим сроком жизни, и компания не видит особых причин волноваться по поводу того, что ее завалят безвременно скончавшимися джойстиками.

Издательство **Ubisoft**, подарившее игровому миру массу качественных игр (на ее счету серии ***Splinter Cell*** и ***Rainbow Six***, баллада о прыгучем принце ***Prince of Persia*** и много других достойных тайтлов), объявило об открытии мексиканского подразделения. Неизвестно, что потянуло эту французскую компанию, уже имеющую к тому же отделение в Канаде (***Ubisoft Montreal***) в страну сомбреро и текилы, однако есть надежда, что **Ubi Mexico** порадует игроков интересными (и, скорее всего, дешевыми в производстве) тайтлами с местным колоритом. Офис отделения будет располагаться в столице Мексики городе Мехико.

Компания **Toshiba** представила общественности новую разработку в сфере виртуальной реальности – ужасающий в своем величии блестящий шлем (естественно, стильного черного цвета), по размерам способный затмить многие модели стремительно выходящих из моды телевизоров с электронно-лучевой трубкой.



Внутри этого устройства под названием *Toshiba Head Dome Projector* заключен 40-сантиметровый экран, мобильный проектор и датчик положения головы. С его помощью геймер может погрузиться в объемный мир с углом обзора в полные 360 градусов. Это огромный шаг вперед по сравнению с приснопамятным шлемом *VFX1*, широко рекламировавшийся некоторое время назад, но так и не завоевавший особой популярности. Остается, правда, один вопрос к инженерам Toshiba – неужели нельзя было сделать эту штуку посимпатичнее?

УНИВЕРСАЛЬНЫЙ Wii-ПАД

Разработчик периферийного оборудования угрожает монополии Nintendo Wii на



Gametrak Fusion. Просто бизнес, никакого плагиата.

Британская фирма **In2Games**, разработавшая перчатки Gametrak, с помощью которых можно боксировать или играть в гольф, представила публике свой новый, фиксирующий разнообразные движения игрока прибор ***Gametrak Fusion***. Он может уравнять в возможностях владельцев ПК, Xbox 360 и PlayStation 3 с теми, кто размахивает чувствительным к наклону и реагирующим на движения Wiimote от Nintendo Wii. Fusion не имеет сходства с предшественниками, то есть предшественницами-перчатками, и больше всего похож на Wiimote, но, как и в случае с перчатками, датчик расположен на полу. Технически снятие движений в Gametrak Fusion реализовано с помощью радиосигналов и ультразвука, и In2Games собирается запатентовать свою технологию.
Представители In2Games утверждают, что Fusion гораздо чувствительнее реагирует на движения, чем Wiimote, и менее восприимчив к помехам. Несмотря на это, у авторов предусмотрен режим эмуляции Wiimote. Устройство может лишить уникальных преимуществ новую консоль от Nintendo, но заодно сыграть на руку сторонним разработчикам, которые могут задуматься о портировании Wii-игр на другие платформы или о разработке отдельных версий чувствительных к движениям игрока тайтлов. Впрочем, у «Большой N» есть время, чтобы определиться со своей реакцией – Gametrak Fusion от In2Games начнет продаваться только в третьем квартале 2007 года. Предполагаемая цена за базовый комплект – в пределах $60, однако в бандле с основным контроллером будет только одна насадка, а остальные придется докупать.





ИЗБИРАТЕЛЬНЫЙ УСПЕХ

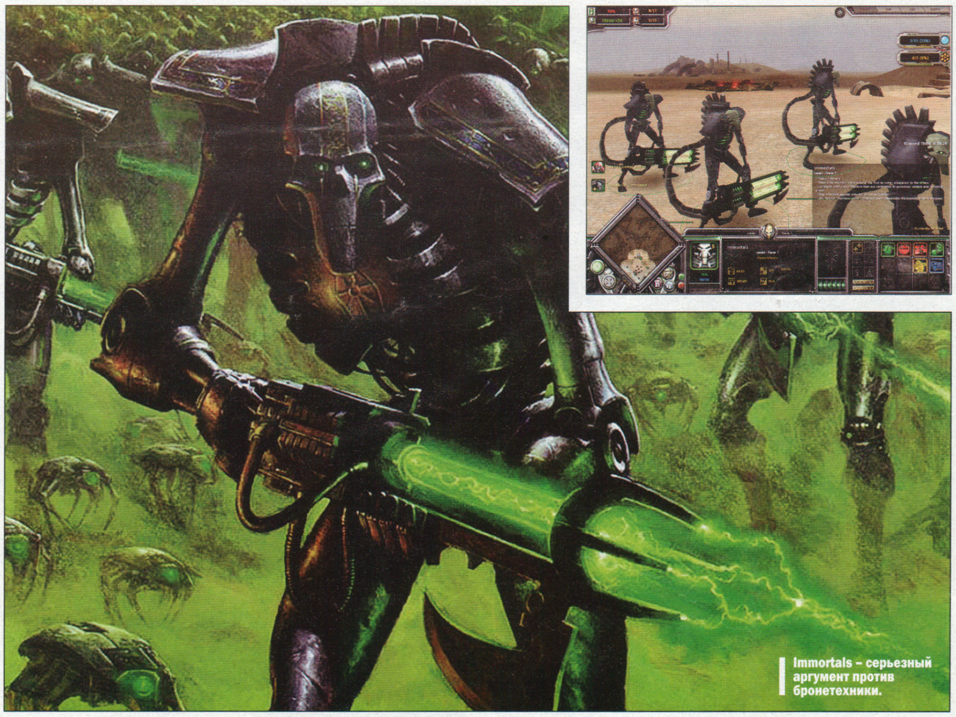
Приставка Xbox 360 хорошо продается в Австралии, но аналитики разочарованы общемировыми показателями

Первая консоль нового поколения Xbox 360 побила рекорд продаж в далекой Австралии – с марта этого года, когда корабли с белоснежной приставкой прибыли на побережье Зеленого континента, местные магазины успели реализовать более 100 000 устройств. Это почти на треть больше, чем было зафиксировано в предыдущем рекордном достижении, которое принадлежало PlayStation 2 – за аналогичный срок эта приставка разошлась тиражом в 78 000 экземпляров. Известие о посрамлении **Sony** на отдаленном континенте было воспринято в офисах **Microsoft** с воодушевлением.
Однако индустриальные аналитики, предпочитающие видеть общую картину и игнорировать локальные успехи, не торопятся поздравлять корпорацию **Билла Гейтса** (Bill Gates). По их мнению, продажи Xbox 360 не отражают истинного потенциала этой платформы и окажутся ниже прогнозируемых. Несмотря на то что Microsoft планировала до конца года реализовать 5 млн. приставок, все идет к тому, что геймеры вряд ли приобретут более 4.5 млн. устройств.
Аналитики пока не могут понять, почему игроки не переходят на «новое поколение» целыми батальонами, однако ответ лежит на поверхности: Xbox 360 из рук вон плохо продается в Японии, хотя количество геймеров на душу населения в этой стране просто зашкаливает. Кроме того, приближаются даты старта Sony PlayStation 3 и Nintendo Wii, так что геймеры просто хотят посмотреть, что предложат им конкуренты Microsoft.



Продолжение. Начало на странице 1.

WARHAMMER 40K: DAWN OF WAR - DARK CRUSADE



Immortals – серьезный аргумент против бронетехники.

ВСЕХ УБИТЬ, ВСЕ СЖЕЧЬ

В оригинальной ***Dawn of War*** однопользовательский режим был, что называется, для галочки. Довольно убогий сюжет раскрывался в десятке скучных миссий, и годилось все это в лучшем случае в качестве обучения перед настоящими схватками – с компьютером в режиме Skirmish и с живыми противниками. В первом дополнении к Dawn of War, ***Winter Assault***, дела с кампанией обстояли куда лучше: и задачи перед игроком ставились потруднее, и сама игровая история была интереснее.

В ***Dark Crusade*** однопользовательский режим изменился кардинальнейшим образом. Во-первых, мы можем выбрать любую из семи противоборствующих сторон (напомню, что это: Имперская Гвардия, Орки, Космодесант, Силы Хаоса, Эльдары, Тау и Некроны). Для каждой фракции имеется пространное вступление, повествующее о целях и помыслах выбранной стороны. А далее начинается настоящая война. Вместо примитивной последовательности из пары десятков уровней – полноценная карта материка, на котором развернется грандиозное сражение. Карта поделена на районы, каждый из которых чем-нибудь да ценен. Например, это может быть космопорт, позволяющий атаковать не только соседние с твоими районами территории, древний артефакт сил Хаоса, позволяющий нападать не один, а два раза за ход, и прочие полезности. Каждый район имеет числовой рейтинг, обозначающий уровень его «защищенности»: так, территорию с рейтингом «три» можно захватить не особенно напрягаясь, а на «десятке» будь уверен: уже с самого начала тебе будет казаться, что бой проигран. Как ты уже понял, на глобальной карте работает походовый режим, а вот каждое сражение за район – обычная RTS-битва. Важно отметить, что отстроенная во время миссии база сохраняется и после завершения боя. Если тебе в будущем придется защищаться от нападения противника, то поновому отстраиваться не придется.

Каждый захваченный район добавляет немного к твоему счетчику requisition, ресурса, который тратится на приобретение войск и зданий перед миссией. Если тебе лень строить базу с нуля и готовить армию, все нужное можно закупить заранее.

НОВИЧКИ

А теперь несколько слов о двух новых расах, появившихся в игре.

Первая – это Тау, при изучении которой так и напрашиваются аналогии со средневековым Китаем. Ребята сражаются за так называемое Великое Добро и во имя оного готовы оторвать головы всем несогласным. Тау – самая молодая раса мира Warhammer 40000, однако на их стороне неукротимый оптимизм (собственно, Тау – единственная «светлая» раса в игре; все остальные мрачны как смерть), последние новинки военных технологий и соратники из других миров, дружественных Тау. Ребята практически неспособны драться врукопашную (за них это делают их друзья расы Kroot), но их плазменное оружие не имеет себе равных. Кроме того, в бою воинам Тау помогают многочисленные дроиды, наводящие вокруг них защитные поля, самостоятельно отстреливающие врагов и внезапно атакующие неприятеля из-под земли.

Второй новичок – Некроны, страшный результат тысячелетней борьбы за выживание древнего народа Некронтиров. Некронтиры отправили к звездам свой первый космический корабль, когда Земля только-только начала остывать, успели сойтись в страшной битве с расой Древнейших, а затем попали в бесконечное рабство к богам-звездам, или, как они сами их называли – C'tan. C'tan заключили сознание Некронтиров в бессмертные скелеты из живого металла и повели свое воинство на жатву душ, уничтожая планету за планетой и галактику за галактикой.

Некроны практически бессмертны: каждый четвертый павший воин воскресает сам по себе, а специальный летающий Паук возвращает к жизни всех умерщвленных, оказавшихся в зоне его досягаемости. Некроны медлительны и неповоротливы, но движутся к своей цели с упорством безумцев.

Несмотря на то что оригинальная Dawn of Dar вышла больше года назад, ее движок все еще держится молодцом



Инквизиторы одним своим видом способны сразить противника наповал.

ГЕРОЙ

Во главе каждой армии стоит герой. Так было и в предыдущих «сериях» игры, но только в Dark Crusade наш парень стал действительно видной фигурой. Во-первых, он отдувается за нас во всех диалогах. Во-вторых, сам по себе герой может заменить маленькую армию. Если не в начале игры, то в конце уж точно. Дело в том, что он успешно копит опыт и даже апгрейдится. За особенно выдающиеся достижения на поле брани ему выделяются специальные очки, которые можно тратить на дополнительное обмундирование. Так, например, командир армии Тау к финальной битве будет разодет в костюм-невидимку, вооружен как небольшая зенитная батарея, зорок как сокол, а также окружен дроидами-помощниками, которые не дадут боссу пропасть в трудную минуту.

КРАСИВО!

Несмотря на то что оригинальная Dawn of Dar вышла уже больше года назад, ее движок все еще держится молодцом. Возможно, ему и не хватает каких-нибудь новомодных спецэффектов вроде шейдеров последнего поколения или повсеместно распространенного ныне bloom, зато все остальное – на крепкую пятерку. Нужно отдать должное художникам и аниматорам из **Relic**: даже самый распоследний юнит здесь нарисован с любовью и тщанием. Анимация же проработана настолько, что соревноваться с Dawn of War в этом вопросе другим RTS попросту бесполезно.

ЛУЧШЕЕ – НЕ ВРАГ ХОРОШЕМУ

Dark Crusade – это то, чем должна была стать Dawn of War с самого начала: интересная, разнообразная, тщательно проработанная стратегия. Наконец-то появилась однопользовательская кампания (точнее – семь кампаний), в которую интересно играть, а не просто убогий набор миссий «для отчетности». Баланс и механику отточили настолько, насколько это вообще возможно.

В общем, если вы – верный поклонник серии, то пропустить Dark Crusade просто невозможно. Если же, наоборот, еще никогда не играли в Dawn of War – и не пытайтесь, сразу беритесь за Dark Crusade.



ПЛАТФОРМА	PC
ЖАНР	Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ	THQ
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Бука
РАЗРАБОТЧИК	Relic Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	до 32-х
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	До 8-ми
URL	1 DVD
ТЕХНИЧЕСКИЕ ТРЕБОВАНИЯ:	Процессор 1.5 Ghz, 512 Mb RAM, 3D-ускоритель (128 Mb)

4.5

↗ **Великолепная однопользовательская кампания, две новые интересные расы, многочисленные мелкие доработки игровой механики**

↘ **Игровому движку можно было бы добавить современных спецэффектов, а фанаты вселенной все еще желают увидеть в игре Тиранидов**

GOTHIC 3

Времена легендарных *Might&Magic*, *Diablo* и *Baldur's Gate*, похоже, навсегда канули в Лету. В то время, пока разработчики былых шедевров не торопятся с началом работ над продолжениями своих хитов, другие студии спешно отвоевывают позиции в RPG-сегменте и в сердцах многочисленных поклонников жанра.

Elder Scrolls 4: The Oblivion и ***Dungeon Siege 2*** уже подарили фанатам в этом году долгие недели непрерывного потрясающего геймлея, сегодня же очередь дошла и до ***Gothic 3***. Перед нами очередное творение **Piranha Bytes**. Великолепная атмосфера, абсолютно новый огромный игровой мир, который после суток непрерывной игры вообще начинает представляться бесконечным; сотни, да что там, тысячи предметов, побочных квестов, шокирующих монстров и невероятных приключений. Истинные ценители жанра должны остаться довольны!

Впрочем, новичков в этой великолепной вселенной в обиду также не дадут. Здесь никто не пытается огорошить вас сюжетными перипетиями, обильно сдобренными отсылками к прошлым играм серии или нарочито хардкорным геймплеем. Удобное управление в купе с системой подсказок не позволит запутаться даже самому юному игроку.

Что может нас остановить? Быть может, только немного нескладная боевая система, состоящая из бесконечного кликания левой кнопкой мыши с периодической сменой боевого арсенала. Испортить общее впечатление от игры, однако, всегда рады нескромные системные требования и, куда уж без них, несуразные баги. Графические артефакты, порой туповатые NPC и противники, периодические вылеты из игры или же застревания где-нибудь между лестницей, башенкой и сараем. Эх... ладно, где наша не загружалась. К тому же разработчики уже успели покаяться во всех своих недочетах и спешно начали «работу над ошибками». Уже сегодня в сети можно найти первые патчи, а это означает, что к концу года мы можем получить не только идеально доработанный игровой мир, но и, быть может, лучшую RPG года.

4.5 3 GHz, 1.5 GB System Ram, GeForce 6800 или ATI X1600. Если вы – счастливый обладатель подобного боекомплекта, то осталось лишь отбросить сомнения и срочно отправляться в поход за коробкой с Gothic 3.



FIFA 07

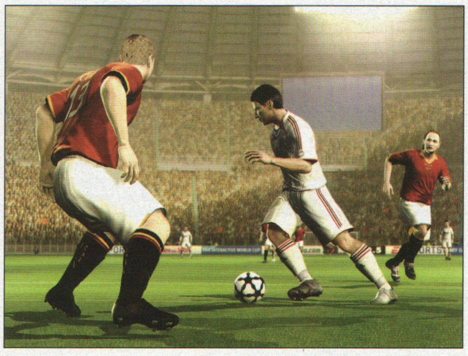
В то время, пока подразделения **EA Canada**, отвечающие за создание серий ***NHL*** и ***NBA***, продолжают спокойно рисовать на коробках новые цифры, команда разработчиков футбольного симулятора ***FIFA***, постоянно оглядываясь на возрастающий интерес к японской серии ***Pro Evolution Soccer***, в последние годы, похоже, начинает серьезно задумываться над своим поведением.

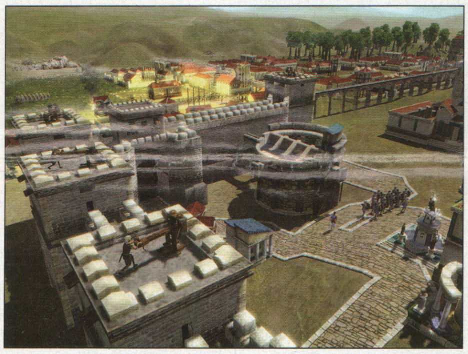
Впрочем, финансовые потери от конкуренции для EA Canada, видимо, по-прежнему не представляются катастрофическими. Перед нами все та же игра на прекрасно знакомом графическом и физическом движке. Все те же голы, забиваемые с помощью набора стандартных комбинаций и никак иначе.

Забавно выглядит новый мультиплеерный режим, где отныне мы можем, играя за свой любимый клуб, постепенно вести его к вершинам мировых рейтингов, параллельно с реальной командой. Про менеджмент-составляющую лучше вообще не вспоминать, хотя она всегда готова подарить нам пару часов здорового смеха.

Российские команды в игре по-прежнему отсутствуют как класс, зато в русской версии своими комментариями к матчам нас порадуют **Василий Уткин** и **Василий Соловьев**, что, наверное, является единственной приятной мелочью в «новой» ***FIFA 07***.

3.5 EA продолжает опыты в области массового клонирования, ценители настоящего футбола продолжают играть в Pro Evolution Soccer. Ждем PES 6!





CAESAR IV

Большинство градостроительных симуляторов дает нам «порулить» каким-нибудь Нью-Йорком или прочим населенным пунктом, но, как правило, из числа современных. В некоторых даже можно построить Москву образца середины перестройки, но вот что-нибудь этакое, древнее и внушающее адский трепет – никогда.

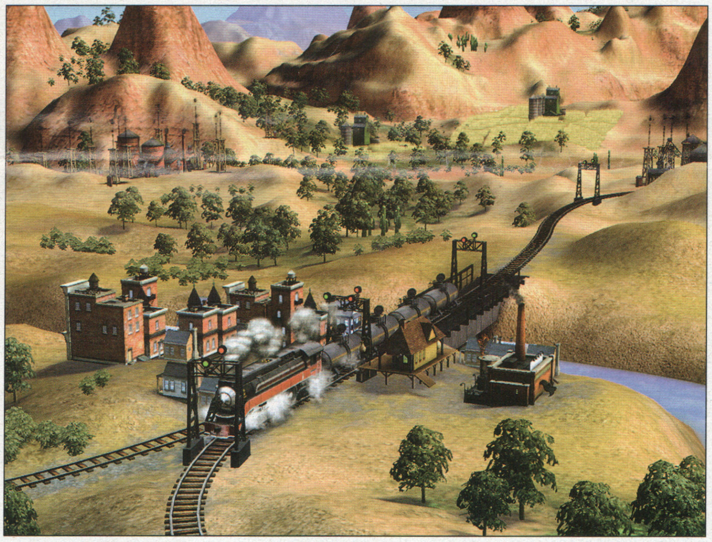
Впрочем, исключением из этого правила является серия ***Caesar,*** с давних игрокомпьютерных времен позволяющая примерить на себя кепку древнеримского мэра. Четвертая часть этой игры, став трехмерной, в общем осталась верна традициям предшественниц.

Дано: некая пустошь с приятным климатом или же северными ветрами, куда тебя назначают наместником.

Необходимо: превратить эту пустошь в цветущий город-сад, одновременно утихомиривая местных варваров, не разоряясь на строительстве и обслуживании города и исправно снабжая метрополию податями и налогами.

Достичь успеха не так уж и просто, но вполне реально. Население нашего города состоит из трех сословий. Пролетарии вкалывают на производстве, интеллигенция подрабатывает учительством, врачеванием и прочими непыльными работенками. Патриции, они же богема, не делают ровным счетом ничего, зато платят самые высокие налоги. Управляя всем этим богатством, тебе и предстоит стать успешным античным градоначальником.

4.0 Вполне приличный градостроительный симулятор, готовый соревноваться даже с такими столпами жанра, как SimCity. С учетом тематики игры – ей вообще нет равных.



SID MEIER'S RAILROADS!

Что такое обычный железнодорожный симулятор? Занудное планирование, работа с таблицами – в общем, этакий тренажер для бухгалтера на дому. Иногда, впрочем, разрешают и проложить пару железнодорожных веток, чтобы ты не заскучал.

Sid Meier's Railroads! – игра совсем другого пошиба. Если угодно – чистое развлечение без примесей занудства и микроэкономики. Экономика, конечно, присутствует, но исключительно для удовольствия. Смысл Railroads! прост: на карте имеются города и предприятия, которые производят и потребляют товары, а также отправляют и принимают почту и пассажиров. Твоя главная и единственная задача – спланировать и построить железнодорожное сообщение между этими объектами на карте. Цены на доставку товаров зависят от расстояния, спроса, предложения и некоторых других факторов. Никаких премудростей в игре нет. Ты можешь «сражаться» с одним или несколькими компьютерными соперниками, живыми друзьями или сколачивать капитал в одиночестве. Есть и режим sandbox, в котором финансовой стороны процесса нет вовсе, и ты просто играешь «в паровозики», как в детстве, на ковре в гостиной.

Игра предлагает ряд сценариев в различных частях света – от Северной Америки до Восточной Европы. Каждый сценарий – маленькая головоломка, которую тебе нужно решить быстрее и качественнее, чем конкуренты. Время, понятное дело, не стоит на месте – на смену старым паровозам приходят современные локомотивы, а потом и электровозы. Собственно, все упирается в то, что строить дорогу каждый может только от одного населенного пункта, постепенно расширяя свою «территорию». Поэтому самое главное – быстро и эффективно проложить пути до самых «золотоносных» районов.

Внешний вид игры вызывает исключительно положительные эмоции. Аккуратненькие игрушечные городки связывают нити хитроумных переплетений железнодорожного полотна. Пейзажи варьируются от умеренно заснеженных до тропических, а по всему этому великолепию ползают роскошные модели паровозов и электровозов. Хороша и анимация: отгрузка каждого груза сопровождается миниатюрным шоу, смотреть которое достаточно забавно.

4.5 Качественная и необычно легкая игра про менеджмент и строительство железных дорог. Наверняка придется по вкусу неофитам, профессионалам нужно будет свыкнуться с отсутствием графиков, таблиц и плохой графики.



Магия Крови: Время Теней

«Магия Крови» в свое время стала настоящим открытием для любителей RPG: оказывается, и в нашей стране умеют делать игры не хуже, чем на Западе! ***«Время Теней»*** станет настоящим подарком, для тех, кто уже вдоль и поперек прошел оригинальную игру, и теперь жаждет чего-нибудь нового.
Вы получите возможность перенести в игру своего старого героя и повести его к новым подвигам. В вашем распоряжении: двенадцать школ магии, усовершенствованная система развития персонажа, неведомые территории для исследования и масса новых противников, а также злобных боссов, над убиением которых придется изрядно попотеть.

Технические требования: Процессор 2 Ghz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)

Платформа: PC
Жанр: Role-Playing Game
Издатель: 1С
Разработчик: SkyFallen Entertainment
Количество игроков: Один
Количество дисков: Один DVD
Ориентировочная цена: 300 рублей
URL games.1c.ru/bloodmagic_shadowbook



В тылу врага 2

«В тылу врага 2» – наш ответ западной ***Company of Heroes***. У них – более-менее реалистичные сражения и суровые картины Второй мировой, у нас – увлекательнейшие сверхсекретные задания и яркая и красочная картинка, которая никого не оставит равнодушной.
Игра встретит игрока тремя десятками разнообразных миссий, в которых ему предстоит проверить на практике свои тактические навыки и умение руководить мобильными группами хорошо обученных диверсантов.
Выглядит все это великолепие, как уже говорилось, – шикарно. Игра полностью трехмерна, спецэффекты дают прикурить любому блокбастеру, а карты полностью разрушаемы.

Технические требования: Процессор 2 Ghz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (256Mb)

Платформа: PC
Жанр: Strategy
Издатель: 1С
Разработчик: Best Way
Количество игроков: Один
Количество дисков: Один DVD
Ориентировочная цена: 300 рублей
URL vtv2.games.1c.ru



Санитары Подземелий

Если вы устали от занудных эльфов и однообразных инопланетных захватчиков, то ***«Санитары подземелий»*** – то, что вы давно ждали. В этой необычной ролевой игре герою предстоит научиться выживать на жестокой планете-тюрьме Матросская Тишина, вызволять из застенков своих боевых товарищей и предотвратить массовый побег заключенных. Игра отличается кровавыми сражениями, необычным юмором, а также занятными диалогами.
За внешний вид «Санитаров» отвечает движок ***«Магии Крови»***, что не может не радовать поклонников «творчества» оперуполномоченного Гоблина, который принял непосредственное участие в создании проекта.

Технические требования: Процессор 2 Ghz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)

Платформа: PC
Жанр: Role-Playing Game
Издатель: 1С
Разработчик: 1С
Количество игроков: Один
Количество дисков: Один DVD
Ориентировочная цена: 350 рублей
URL games.1c.ru/sanitars



Вторая мировая

«Вторая мировая» – поистине одна из самых зрелищных и масштабных игр, посвященных самому страшному конфликту минувшего тысячелетия.
Перед геймером открываются богатейшие тактические возможности: игра продумана, изобилует деталями и мелочами, важность которых сложно переоценить. Во время работы над проектом создатели тщательнейшим образом изучили множество военных архивов, поэтому «Вторая мировая» еще и крайне достоверна.
За зрелищность отображения военных действий отвечает новейший движок, благодаря которому они напоминают сводки тех лет и выглядят как самая настоящая кинохроника.

Технические требования: Процессор 3 Ghz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (512Mb)

Платформа: PC
Жанр: Strategy
Издатель: 1С
Разработчик: 1С
Количество игроков: Один
Количество дисков: Один DVD
Ориентировочная цена: 350 рублей
URL games.1c.ru/ww2ru



Call Of Juarez: Сокровища Ацтеков

Call of Juarez – динамичный, жесткий и бескомпромиссный боевик, в основе которого две разные истории и два уникальных варианта прохождения: за молодого бунтаря и старого мастера-стрелка. В игре присутствуют инновационные элементы: скалолазание, невероятные акробатические трюки (в том числе и с использованием кнута), специальный «дуэльный» режим и верховая езда. Тщательно проработанная физика позволяет продемонстрировать, что может случиться, например, если случайная пуля разобьет горящую масляную лампу, а мощный графический движок создает поистине ошеломляющий простор открытых пространств.

Технические требования: Процессор 3Ghz, 1Gb RAM, 3D-ускоритель (256Mb)

Платформа: PC
Жанр: Action
Издатель: 1С
Разработчик: Techland
Количество дисков: 1 DVD или 3 CD
Количество дисков: до 32-х
Ориентировочная цена: 285 рублей
URL: games.1c.ru/call_of_juarez/



Icewind Dale

Долина Ледяного Ветра… Здесь, вдали от цивилизации, холод пробирает каждого до костей и норовит погрузить в вечный сон. Среди бескрайних снегов затаились мерзкие твари, желающие полакомиться теплой человечиной.
Эта изометрическая фэнтези-РПГ от создателей ***Fallout*** ориентирована на сражения – орды разнообразных монстров и коварных злодеев не дадут вам перевести дух! В игре присутствуют десятки локаций, разбросанные по заснеженному миру ***Forgotten Realms*** и широко известная ролевая система AD&D 2. К созданию сюжета приложил руку сам **Роберт Сальваторе** – автор многих книг и создатель трилогии «Темный эльф».

Технические требования: Процессор 266Mhz, 32Mb RAM, SVGA-видеокарта (4Mb)

Платформа: PC
Жанр: RPG
Издатель: 1С
Разработчик: Black Isle Studios
Количество игроков: 2 CD
Количество дисков: до 6-ти
Ориентировочная цена: 230 рублей
URL: games.1c.ru/icewind/



Red Orchestra: Ostfront 41-45

Red Orchestra: Ostfront 41-45 – военно-исторический экшн, повествующий о событиях Великой Отечественной войны. Этот проект отличается от многих аналогичных высоким уровнем достоверности воспроизводимых событий. Игрок может сражаться в составе отряда пехоты или бронетанкового подразделения, выбрав одну из нескольких военных специальностей. В игре представлено двадцать четыре вида оружия, созданного на основе реальных баллистических данных (пистолеты, автоматы, пулеметы, ружья и винтовки) и четырнадцать управляемых боевых машин, в числе которых присутствуют самые удачные модели немецких и советских танков.

Технические требования: Процессор 1.5Ghz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель 64Mb)

Платформа: PC
Жанр: Action
Издатель: 1С
Разработчик: Tripwire Interactive
Количество игроков: до 32-х
Количество дисков: 2 CD
Ориентировочная цена: 230 рублей
URL: games.1c.ru/red_orchestra/



В Тылу Врага: Диверсанты 2

«Диверсанты 2» – стратегия, продолжающая традиции знаменитого тактического боевика ***«В тылу врага»*** и ***«В тылу врага: Диверсанты»***.
Великая Отечественная, окрестности оккупированной Винницы. Снайпер Екатерина остается одна в глубоком тылу врага – ее диверсионная группа уничтожена. Было ли это предательство, нелепая случайность или злой рок – сейчас не так уж и важно…
«Диверсанты 2» это сюжетная кампания, состоящая из десяти диверсионных миссий, десятки моделей управляемой техники, огромный выбор огнестрельного и холодного оружия и высокая степень интерактивности окружающего мира, допускающая уничтожение практически любых объектов.

Технические требования: Процессор 2Ghz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)

Платформа: PC
Жанр: Real-Time Strategy
Издатель: 1С
Разработчик: Dark Fox
Количество игроков: 1
Количество дисков: 2 CD
Ориентировочная цена: 230 рублей
URL: games.1c.ru/diversanty2/



Сибирь. Золотое издание

«Сибирь» **Бенуа Сокаля** – одна из лучших приключенческих серий, созданных за всю историю жанра. Игры этой линейки получили бессчетное количество разнообразных наград от прессы и завоевали огромную армию поклонников по всему миру.
Данное издание содержит обе игры – «Сибирь» и ***«Сибирь 2»*** – и адресовано не только коллекционерам, но и всем ценителям квестов – тем, кто любит по-настоящему качественные, талантливые и яркие игры.
«Сибирь» позволит вам стать свидетелями приключений Кейт Уолкер – сотрудницы американской юридической фирмы, неожиданно для себя оказавшейся в центре невероятных событий.

Технические требования: Процессор 500Mhz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)

Платформа: PC
Жанр: Quest
Издатель: 1С
Разработчик: Microids
Количество игроков: 1
Количество дисков: 1 DVD
Ориентировочная цена: 340 рублей
URL: games.1c.ru/syberia_gold/



Герои Уничтоженных Империй

Первый эпизод игры рассказывает о противостоянии Лесного народа, коренных обитателей острова Атланс и подземных легионов Нежити. Главному герою, молодому и храброму эльфу Эльханту, судьбой предначертано стать ключевой фигурой в этом конфликте.
«Герои уничтоженных империй» это кровопролитные бои многотысячных армий, реалистичная физика разрушений, скелетная анимация персонажей, терраформирование в реальном времени, 12 героев, 12 нейтральных рас, 100 юнитов и 150 различных строений, более 150 магических предметов и более 100 видов заклинаний. Инновационный симбиоз двух жанров – RTS и RPG.

Технические требования: Процессор 2Ghz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)

Платформа: PC
Жанр: RTS, RPG
Издатель: GSC World Publishing
Разработчик: GSC Game World
Количество игроков: XXX
Количество дисков: 1 DVD
Ориентировочная цена: 285 рублей
URL: games.1c.ru/heroesofae/



Company of Heroes

Создатели легендарных ***Homeworld*** и ***Warhammer 40,000: Dawn of War*** представляют ***Company of Heroes*** – настоящую революцию в мире стратегий в реальном времени, повествующую о подвигах солдат десантных войск США во время Второй мировой.
Новейший движок *Essence* от компании **Relic** гарантирует беспрецедентные для стратегии в реальном времени уровни графического исполнения и физического реализма. А благодаря системе физических расчетов в реальном времени и полностью разрушаемому игровому окружению вы можете быть уверены, что ни одно из сражений в Company of Heroes не пройдет дважды по одному и тому же сценарию.

Технические требования: Процессор 2Ghz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)

Платформа: PC
Жанр: RTS
Издатель: Бука
Разработчик: Relic Entertainment
Количество игроков: до 8-ми
Количество дисков: 1 DVD
Ориентировочная цена: 325 рублей
URL: buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=255



Метро-2: Смерть вождя

«Метро-2: Смерть вождя» – долгожданное продолжение игры ***«Метро-2»***. Минул год с момента окончания оригинальной игры: Глеб Суворов и Лена Лапина сочетались узами брака, Наташа Михалева вернулась в строй после ранения, а Отец народов, Иосиф Виссарионович Сталин, отошел в мир иной. В высших эшелонах власти началась борьба за руководство страной.
В прошлом заговор Берии провалился лишь из-за вмешательства Глеба и Лены, и после смерти вождя Лаврентий Павлович решил отомстить дерзким героям. Он приказывает арестовать чету Суворовых, однако схвачен лишь Глеб; Лена же, вовремя предупрежденная о готовящейся акции, успевает сбежать…

Технические требования: Процессор 2Ghz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)

Платформа: PC
Жанр: FPS
Издатель: Бука
Разработчик: Орион
Количество игроков: до 16-ти
Количество дисков: 1 DVD или 3 CD
Ориентировочная цена: 300 рублей
URL: buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=235

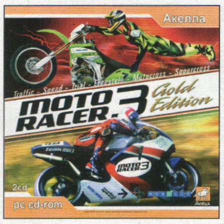


Кокото: Адский Картинг

Если вы устали от зубодробительных автобитв в каком-нибудь **Need for Speed**, хотите развеяться и дать отдохнуть голове и глазам, то **«Кокото»** – ваш выбор. Здесь нет запутанных городских трасс, мрачных индустриальных пейзажей и хищных профилей детищ современного автопрома. Вместо этого – развеселая мультяшная графика, забавные трассы и «злобные» герои-монстры, которым не под силу напугать даже младенца. Как это водится в подобного рода забавах, у каждого персонажа – свой личный автомобильчик. Несмотря на то, что игра предназначена для самых маленьких, она наверняка придется по душе и гражданам постарше.

Технические требования: Процессор 1.5 Ghz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)

Платформа: PC
Жанр: Racing
Издатель: Акелла
Разработчик: Neko Entertainment
Количество игроков: До четырех
Количество дисков: Один CD
Ориентировочная цена: 110 рублей
URL www.akella.com/ru/games/cocoto



MOTO Racer 3 Gold Edition

Учитывая то, что индустрия нечасто балует нас мотосимуляторами, выход «Золотого издания» **MOTO Racer 3** – весьма значительное событие. В игре присутствуют шесть различных игровых режимов, десять моделей новейших спортивных мотоциклов, а также дополнительные, «бонусные», машины: скутеры, футуристические мотоциклы и даже летающие свиньи. Оригинальная игра вышла довольно давно, но она до сих пор выглядит молодцом и способна порадовать глаз любителя мотогонок. То же самое можно сказать и о физической модели, которая проработана достаточно хорошо, и способна удовлетворить как новичков, так и «профессиональных» гонщиков.

Технические требования: Процессор 1.5 Ghz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)

Платформа: PC
Жанр: Racing
Издатель: Акелла
Разработчик: Delphine Software International
Количество игроков: До восьми
Количество дисков: Два CD
Ориентировочная цена: 300 рублей
URL www.akella.com/ru/games/mr3ge



Боксерский клуб

«Боксерский клуб» – уникальная игра для любителей бокса. В первую очередь, конечно, это спортивный менеджер – и в этом качестве «Клубу» нет равных, хотя бы потому, что соперников у него тоже не очень много. В игре вы найдете более трех тысяч именитых боксеров – как современных, так и чемпионов прошлых лет. Организовывая матчи, вы сможете посмотреть, что вышло бы из поединка **Мохамеда Али** и **Виталия Кличко**. Второе достоинство «Боксерского клуба» – это полнота справочной информации, представленной в игре. Это настоящая энциклопедия бокса! А неповторимую атмосферу боев на ринге дополняют реплики комментаторов, реалистичные звуковые эффекты и псевдо-анимация.

Технические требования: Процессор 1 Ghz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)

Платформа: PC
Жанр: Racing
Издатель: Акелла
Разработчик: Out of the Park Developments
Количество игроков: Один
Количество дисков: 2 CD
Ориентировочная цена: 300 рублей
URL www.akella.com/ru/games/boxclub



Dragonblade: Клинок возмездия

Тысячелетиями древний чертог, стоящий на Проклятых Землях, скрывал за обветшавшими стенами сокровища драконьего племени. Многие храбрецы сложили свои головы, пытаясь отыскать их. Легенды говорили о том, что явится воин с белыми, как снег, волосами и не устрашится ни мечей стражников, ни клыков демонов...
Dragonblade это восемь видов оружия (от сабли и пары старомодных пистолетов до дробовика и дальнобойной винтовки с оптическим прицелом); классический антураж средневековых улиц и интерьеров; множество врагов и возможность выбирать вид от третьего или от первого лица.

Технические требования: Процессор 500Mhz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)

Платформа: PC
Жанр: Action
Издатель: Акелла
Разработчик: Openoko Entertainment
Количество игроков: Один
Количество дисков: 2 CD
Ориентировочная цена: 200 рублей
URL: www.akella.com/ru/games/dragonblade



Легионеры. Армия Тьмы

27 год до рождества Христова. Варварские племена склонились перед могуществом непобедимых римских легионов. И лишь одна провинция на далеком западе все еще не покорилась империи.
Legion Arena: Cult of Mithras – это мистический сюжет, основанный на древнеримской мифологии, современная 3D-графика и великолепные визуальные эффекты, используемые при создании адского пламени и призрачных фигур воинов, а также семь полноценных кампаний, объединяющих десятки грандиозных сражений. Баталии потрясают своими масштабами, ведь в них принимают участие тысячи воинов, а анимация солдат производилась с использованием «motion capture».

Технические требования: Процессор 1Ghz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)

Платформа: PC
Жанр: Strategy
Издатель: Акелла
Разработчик: Slitherine Software
Количество игроков: 1
Количество дисков: 2 CD
Ориентировочная цена: 200 рублей
URL: www.akella.com/ru/games/mithras



Твоя железная дорога 2006

Прокладывайте железнодорожные пути, руководите работой станций и управляйте любым из своих поездов в любой точке карты в любой момент времени! Здесь локомотивы воссозданы настолько точно, что по ним можно изучать историю железнодорожного дела. Физика движения поездов доведена до совершенства – вплоть до скольжения колес по рельсам. Вам предстоит научиться управлять старинными паровозами и самыми современными экспрессами – в игре имеется более ста пятидесяти локомотивов, идентичных реальным прототипам, а сотни километров железнодорожных путей проложены по шикарным трехмерным

Технические требования: Процессор 1.5Ghz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)

Платформа: PC
Жанр: Simulator
Издатель: Акелла
Разработчик: Auran
Количество игроков: Один
Количество дисков: 1 DVD
Ориентировочная цена: 230 рублей
URL: www.akella.com/ru/games/trainz2006

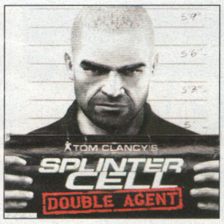


Космическая Империя IV

В своем жанре игра **«Космическая Империя IV Deluxe»** – подлинная классика. В ней есть все, что может надолго увлечь вас созданием могущественной межзвездной империи. Здесь приходится сражаться за каждый клочок космического пространства, колонизировать богатые ресурсами планеты и проектировать уникальные космические корабли. «Космическая Империя IV» это обширная галактика, куда входят 100 звездных систем по 15 планет в каждой и восемнадцать непохожих одна на другую инопланетных цивилизаций. Управление империей включает огромное количество мельчайших деталей: строительство, научные исследования, космическую разведку, политику и создание звездолетов.

Технические требования: Процессор 500Ghz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (16Mb)

Платформа: PC
Жанр: Strategy
Издатель: Акелла
Разработчик: Shrapnel Games
Количество игроков: Один
Количество дисков: 1 CD
Ориентировочная цена: 110 рублей
URL: www.akella.com/ru/games/spaceempires



Tom Clancy's Splinter Cell: Двойной Агент

Очередная игра о суперагенте Сэме Фишере станет поистине новой вехой в жанре. В этот раз Сэму крупно не повезло: родная дочь погибает в автокатастрофе, а сам он попадает в тюрьму строгого режима, предварительно подав заявление об отставке. Теперь Сэм – двойной агент. Вам предстоит вызволить его из тюрьмы, решить множество хитроумных задач и помочь парню остаться в живых: когда работаешь одновременно на правительство и террористов, выжить не так-то просто.
Игра, как и полагается блокбастеру высшей пробы, выглядит на «отлично». Из новинок: подводные задания и возможность кооперативного прохождения кампании.

Технические требования: Процессор 3 Ghz, 1Gb RAM, 3D-ускоритель (256Mb)

Платформа: PC
Жанр: Stealth-Action
Издатель: GFI
Разработчик: Ubisoft
Количество игроков: До шести
Количество дисков: Один DVD
Ориентировочная цена: 300 рублей
URL www.gfi.su



Evolution GT

Evolution GT – не столько серьезный автосимулятор, сколько зрелищное и захватывающее шоу. В игре вам не понадобится руль с обратной связью, но азарта и драйва тут едва ли не больше, чем в серьезных соревнованиях.
Графика, возможно, и не дотягивает до определения «суперсовременная», зато на экране вы всегда будете видеть яркую, динамичную картинку – а что еще нужно от гоночной игры? Трассы нарисованы просто великолепно: иногда вы будете забывать о гонке и просто любоваться открывающимися пейзажами.
Evolution GT – отличный выбор для тех, кто любит гоночные игры, но не готов отдавать им все свое время.

Технические требования: Процессор 2 Ghz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)

Платформа: PC
Жанр: Racing
Издатель: Руссобит-М / GFI
Разработчик: Milestone
Количество игроков: До двух
Количество дисков: Один DVD
Ориентировочная цена: 300 рублей
URL www.gfi.su



Spellforce 2: Shadow Wars

Shadow Wars – продолжение необычного проекта, который объединял в себе ролевую и стратегическую составляющие. Как водится, в продолжении присутствуют все положительные стороны оригинала, плюс – еще множество приятных вещей.
В основе сюжета – страшный заговор, который плетут темные силы против сил Добра и Справедливости. Ну а нашему герою предстоит победить зло – все как обычно. Графическая составляющая радует приятными цветами и качеством картинки в целом: не каждая RPG может похвастаться таким обилием деталей. Имеется и множество предметов и заклинаний, несколько союзников, а также три игровые расы.

Технические требования: Процессор 2 Ghz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)

Платформа: PC
Жанр: Real-Time Strategy
Издатель: Руссобит-М / GFI
Разработчик: Phenomic Game Development
Количество игроков: Один
Количество дисков: Один DVD или 4 CD
Ориентировочная цена: 300 рублей
URL www.spellforce.com/sf2



Готика 3

Третью **«Готику»** ждали, и ждали очень сильно. Ведь на данный момент это – единственная ролевая игра, готовая побороться с **TES: Oblivion** за титул самой красивой RPG. И дело не только в красоте! Мир Gothic всегда был необычным и достаточно оригинальным по сравнению с большинством современных ролевых игр.
Игра не разочаровала. Замечательная графика – только полдела. Самая соль – в полностью нелинейном геймплее и потрясающей «живости» окружающего мира. Ну и, конечно, огромное разнообразие оружия, магии, противников и сотни NPC. А совершенно новая боевая система сделает путешествия по миру Gothic вдвойне интересными.

Технические требования: Процессор 3 Ghz, 1Gb RAM, 3D-ускоритель (512Mb)

Платформа: PC
Жанр: Role-Playing Game
Издатель: GFI/Руссобит-Паблишинг
Разработчик: Piranha Bites
Количество игроков: Один
Количество дисков: Один DVD
Ориентировочная цена: 300 рублей
URL www.gothic3.com



Офицеры

«Офицеры» – это стратегия в реальном времени с неизменными ныне элементами ролевой игры.
Вам предстоит управлять огромными по своей масштабности сражениями, в которых участвуют до полутора тысяч боевых единиц! На ход сражения влияют не только характеристики местности, но и погодные условия, и множество других факторов.
Трехмерный движок игры обладает достаточной мощью для того, чтобы в реальном времени воспроизводить масштабные баталии с высокой степенью реалистичности. Модели солдат и военной техники крайне детализированы, а спецэффекты на редкость зрелищны.

Технические требования: Процессор 2 Ghz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (256Mb)

Платформа: PC
Жанр: Strategy
Издатель: GFI
Разработчик: GFI UA
Количество игроков: Один
Количество дисков: Один DVD
Ориентировочная цена: 300 рублей
URL www.gfi.su



АЛЬФА: Антитеррор. Золотая коллекция

«АЛЬФА: Антитеррор. Золотая коллекция» – это уникальное издание двух тактических суперхитов: оригинальной стратегии ***«АЛЬФА: Антитеррор»*** и полноценного дополнения ***«АЛЬФА: Антитеррор. Мужская работа»***. В данной редакции оригинальная кампания подверглась глубокой переработке – игровой процесс претерпел качественно новые изменения, добавлены новые команды, расширяющие тактические возможности ваших бойцов, дополнительные карты и модификации.
Кроме того, в соответствии с пожеланиями игроков, в геймплей было внесено множество критических изменений, а сама игра уже включает в себя последнюю версию патча.

Технические требования: Процессор 1Ghz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)

Платформа: PC
Жанр: Real-time / Squad-based Strategy
Издатель: Руссобит-М, GFI
Разработчик: GFI Russia
Количество игроков: до 2
Количество дисков: 1 DVD
Ориентировочная цена: 300 руб
URL: www.alfaantiterror.com



Emergency 4: Служба Спасения 911

Emergency 4 – это стратегическая игра, посвященная работе экстренных служб. Игрок в реальном времени руководит спасательными операциями, управляет различной техникой, координирует работу пожарных частей, медиков, полиции, горноспасателей.
Впервые в играх серии Emergency все миссии объединены в единую кампанию, в ходе которой вам предстоит справиться с последствиями двадцати крупных катастроф. Наводнения, пожары, дорожные аварии, землетрясения, авиакатастрофы, теракты – утром, днем, вечером или ночью, в любую погоду и в любое время года спасатели должны быть готовы прийти на помощь!

Технические требования: Процессор 1.7Ghz, 512 RAM, 3D-ускоритель (128Mb)

Платформа: PC
Жанр: Strategy
Издатель: Руссобит-М, GFI
Разработчик: Sixteen Tons Entertainment
Количество игроков: 1
Количество дисков: 1 DVD или 2 CD
Ориентировочная цена: 200 рублей
URL: new.russobit-m.ru



Just Cause

Экшен от компании **Eidos Interactive** рассказывает историю одной революции. Главный герой – Рико Родригес – отправляется в тропическое государство Сан-Эсперито с одной целью: свергнуть коррумпированную власть. Методы, которые он выберет для осуществления своих планов, целиком зависят от игрока – в игре предусмотрена полная свобода действий и передвижения, а также множество разнообразных транспортных средств: катера, субмарины, мотоциклы, автомобили, вертолеты и даже истребители! Здесь можно выпрыгнуть из летящего вертолета, пролететь несколько километров на параплане, приземлиться на крышу гонящего по трассе авто и, забравшись в кабину, завладеть управлением.

Технические требования: Процессор 1.5Ghz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)

Платформа: PC
Жанр: Action
Издатель: Новый Диск
Разработчик: Avalanche Studios
Количество игроков: 1
Количество дисков: 1 DVD
Ориентировочная цена: 350 рублей
URL: www.nd.ru



Сезон охоты

Вместе с глубоко одомашненным медведем Бугом и его приятелем, слегка полоумным оленем Элиотом, игрок оказывается в лесных дебрях, наводненных охотниками...
Вступив в лесную армию, он получает в свое распоряжение тяжелую беличью артиллерию, скунсов с их массированной газовой атакой, сверхзвуковых кроликов-боеголовок и бобров, экипированных бензопилами!
«Сезон охоты» это приключенческая аркада по мотивам одноименного мультфильма. Игроку предстоит пройти 26 миссий в городе, лесу, долинах, болотах, на плотине и 7 мини-игр с возможностью мультиплеера. Игра является отличным собранием поразительных фактов по экологии и обладает великолепным музыкальным сопровождением.

Технические требования: Процессор 1.5Ghz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)

Платформа: PC
Жанр: Adventure
Издатель: Новый Диск
Разработчик: Ubisoft Montreal
Количество игроков: 1
Количество дисков: 1 DVD или 3 CD
Ориентировочная цена: 300 рублей
URL: www.nd.ru



Dreamfall: Бесконечное Путешествие

Долгожданная русская версия игры вновь приглашает всех ценителей хороших приключений в дивные параллельные миры. Величественные леса, шумные города и золотистый песок лазурных побережий – прекрасное обрамление для великолепного захватывающего сюжета, связывающего судьбы трех главных героев. ***Dreamfall*** это неповторимое сочетание фантастики, фэнтези и триллера. Геймеру предоставлена возможность действовать скрытно, использовать грубую силу или искусство убеждения.
Игра вышла в полностью локализованной версии. Для гурманов и любителей «оригинальных версий» есть опция отключения перевода.

Технические требования: Процессор 1.5Ghz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)

Платформа: PC
Жанр: Quest
Издатель: Новый Диск
Разработчик: Funcom
Количество игроков: 1
Количество дисков: 1 DVD
Ориентировочная цена: 300 рублей
URL: www.nd.ru

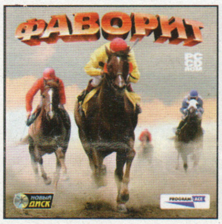


Freelancer

Затерянные планеты, чужеродные расы, опасные приключения и авантюры космического масштаба – в бесконечном космосе найдется место для чего угодно! Необъятные просторы вселенной предоставляют безграничные возможности, где каждый может выбрать свой путь – посвятить себя торговле, стать космическим пиратом или, наоборот, защищать порядок в качестве боевого офицера. Лишь самому отчаянному авантюристу дано постигнуть тайны Вселенной.
Freelancer это аркадный космический симулятор с полной свободой действий игрока, сорок восемь обширных звездных систем, доступных для изучения, и неземные красоты далеких звездных миров в великолепном графическом исполнении.

Технические требования: Процессор 6000Mhz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)

Платформа: PC
Жанр: Arcade / Simulator
Издатель: Новый Диск
Разработчик: Digital Anvil
Количество игроков: LAN, Internet
Количество дисков: 1 DVD или 2 CD
Ориентировочная цена: 220 рублей
URL: www.nd.ru



Фаворит

«Фаворит» – игра о лошадиных скачках, в которой игроку предстоит выступить в роли ловкого жокея и соревноваться в мастерстве управления скаковой лошадью в самых живописных уголках планеты. Ради победы всаднику предстоит научиться мгновенно реагировать на настроение своей лошади, ведь поведением скакуна управляет искусственный интеллект, и его действия подчас совершенно непредсказуемы. Поэтому для победы недостаточно максимальной скорости – необходимо хорошо знать трассу, понимать характер своей лошади и предугадывать ее поведение.
К достоинствам игры стоит отнести фотореалистичную трехмерную графику и красивейшие пейзажи Англии, Франции, Америки, Греции...

Технические требования: Процессор 1.7Ghz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)

Платформа: PC
Жанр: Sport
Издатель: Новый Диск
Разработчик: Program-Ace
Количество игроков: 1
Количество дисков: 1 CD
Ориентировочная цена: 120 рублей
URL: www.nd.ru



Sudeki. Русская версия

Sudeki – это оригинальное смешение жанров RPG и Action. Sudeki – это вселенная в стиле аниме, расколотая на два параллельных мира. Одному миру достался солнечный свет и тепло, другому – холодные тени и вечная ночь.
Мрачная Аклория напала на солнечную Хаскилию, и четверо героев, наделенных различными волшебными умениями, должны спасти родину от разрушения.
Именно в роли четырех героев, свободно переключаясь между ними, и предстоит выступить игроку в этом ролевом экшене. Воин, волшебница, изобретатель и девушка-кошка – команда, способная победить армию захватчиков и освободить свою солнечную страну от угрожающей ей тени.

Технические требования: Процессор 1.5Ghz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)

Платформа: PC
Жанр: Action / RPG
Издатель: Новый Диск
Разработчик: Climax
Количество игроков: 1
Количество дисков: 1 DVD или 4 CD
Ориентировочная цена: 350 рублей
URL: www.nd.ru

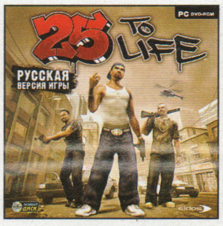


Бешеные псы

«Бешеные псы» – динамичный и кровавый экшен, созданный по сценарию **Квентина Тарантино**. Сюжет игры плотно переплетается с событиями, показанными в культовом фильме, причем игра расскажет о том, что осталось за кадром картины.
Дерзкое ограбление ювелирного магазина было выверено на все 100 процентов. И вдруг все пошло наперекосяк. Почему? Кто предупредил полицию? Кто предатель?
Захват заложников, использование невинных людей в качестве живого щита. Угрозы, заставляющие полицейских столбенеть от ужаса и бросать оружие. Яростные перестрелки и скоростные погони на угнанных авто. Действие разворачивается под музыку 70-х, звучавшую в фильме.

Технические требования: Процессор 800Mhz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)

Платформа: PC
Жанр: Action
Издатель: Новый Диск
Разработчик: Volatile Games
Количество игроков: 1
Количество дисков: 1 DVD или 4 CD
Ориентировочная цена: 350 рублей
URL: www.nd.ru



25 to Life. Русская версия

Русская версия гангста-боевика приглашает игрока на передовую настоящей войны. Страшной и жестокой войны, идущей на темных улицах.
Здесь только самый быстрый, самый смелый, самый отчаянный сможет выйти из схватки победителем.
Многоплановая сюжетная линия раскрывает драматическую историю трех персонажей, игроку представится возможность побывать и в роли поборников закона и его противников.
В игре доступны пятьдесят видов оружия, а также онлайн-побоища с участием 16 игроков. Отдельного внимания заслуживает саундтрек, в который вошли треки от звезд хип-хопа – 2Pac, Public Enemy, Xzibit, Tech N9ne, DMX и др.

Технические требования: Процессор 1.4Ghz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)

Платформа: PC
Жанр: Action
Издатель: Новый Диск
Разработчик: Avalanche Software
Количество игроков: до 16-ти
Количество дисков: 1 DVD или 2 CD
Ориентировочная цена: 220 рублей
URL: www.nd.ru



Paradise. Русская версия

Русскоязычная версия последнего шедевра от признанного гения приключенческих игр **Бенуа Сокаля** поведает драматическую историю Энн Смит, молодой девушки, страдающей амнезией, которая волею судеб очутилась посреди африканского континента. Героиню ждет незабываемое путешествие по полуреальной-полусказочной Африке, где среди завораживающих красот живут невиданные существа, а каждого, кто не принадлежит этому миру, преследует смертельная опасность.
Путь Энн неразрывно связан с черным леопардом, но что за тайна окружает этого мистического зверя? И почему судьбы их оказались связаны? Энн должна во что бы то ни стало найти ответы на эти вопросы.

Технические требования: Процессор 800Mhz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)

Платформа: PC
Жанр: Quest
Издатель: ND Games
Разработчик: White Birds Productions
Количество игроков: 1
Количество дисков: 1 DVD
Ориентировочная цена: 300 рублей
URL: paradise.ndgames.ru



Война Миров: Вторжение в Нью-Йорк

Гигантские инопланетные рептилии прилетели на Землю с одной целью – остаться. На их пути стоят всего лишь люди. Именно уничтожение людей – основная цель кровожадных захватчиков!
Главному герою игры очень не повезло. Он только-только пошел добровольцем в Национальную Гвардию, как случилось то, о чем не мог предполагать никто. На Землю высадились многочисленные десанты инопланетных захватчиков!
В ***«Войне миров»*** вас ждет разнообразное оружие, которое можно модернизировать; сотни противников, прячущихся в самых неожиданных местах; помощь союзников, рассеянных по городу, и многое другое!

Технические требования: Процессор 1Ghz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)

Платформа: PC
Жанр: Action
Издатель: Новый Диск
Разработчик: Ladyluck Digital Media
Количество игроков: до 8-ми
Количество дисков: 2 CD
Ориентировочная цена: 220 рублей
URL: www.nd.ru

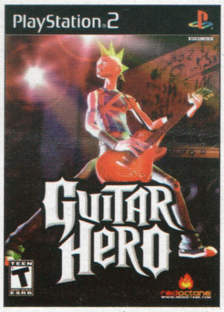


Battlefield 2142

2142 год. Планета до неузнаваемости изменилась. Территории, некогда заселенные людьми, медленно, но верно захватывает ледник. Однако человечество в своем стремлении к бесконечной войне продолжает вести ожесточенные бои там, где еще можно дышать и передвигаться без специальных средств. Две могущественные корпорации – Европейский Союз и Паназиатская Коалиция – отчаянно сражаются за клочки пригодной для жизни суши. Вы – солдат, и победит в футуристичной войне тот лагерь, на чьей стороне вы окажетесь.

Технические требования: Процессор 2.8Ghz, 1Gb RAM, 3D-ускоритель 256Mb)

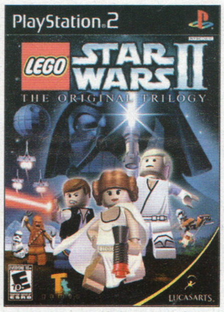
Платформа: PC
Жанр: Action
Дистрибутор: Soft Club
Разработчик: Digital Illusions
Количество игроков: до 64-х
Количество дисков: 1 DVD
Ориентировочная цена: 700 рублей
URL: www.softclub.ru/games/



Guitar Hero (+ гитара)

Путь «рок-звезды» к Олимпу славы тяжел и многотруден. Долгие месяцы уходят на то, чтобы сотворить очередной шедевр, а над созданием «правильного» образа певца трудятся десятки имиджмэйкеров и модельеров. Но затраченные усилия окупаются сторицей. «Звезда» выкладывается на сцене, и тысячи, а то и миллионы фанатов рукоплещут своему кумиру. Хотите ощутить вкус настоящей славы? Оказаться в центре бурлящих страстей? Познать самую суть большой эстрады? Тогда игра ***Guitar Hero*** вам жизненно необходима! Сыграйте вместе с именитыми музыкантами! Перебирая гитарные струны, вы сможете повторить и даже превзойти успех Дэвида Боуи, Оззи Осборна и многих других!

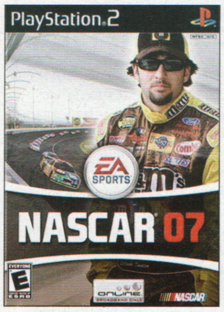
Платформа: PlayStation 2
Жанр: Simulator
Дистрибутор: Soft Club
Разработчик: Harmonix
Ориентировочная цена: 2500 рублей
URL: www.softclub.ru/games/



LEGO Star Wars II: The Original Trilogy

Под звуки военного марша межзвездные крейсеры выходят из гиперпространства. Кто бросит вызов Императору и Дарту Вейдеру? Разработчики видеоигр не раз обращались к теме «Звездных Войн», но у ***LEGO Star Wars II: The Original Trilogy*** есть своя изюминка. В этой версии в растерзанной войной вселенной все состоит из разноцветных «кирпичиков» конструктора Lego – хотя страсти в игре кипят совсем не игрушечные. «Пластмассовые» персонажи сражаются и влюбляются, путешествуют с планеты на планету и открывают самые невероятные миры. LEGO Star Wars II: The Original Trilogy – верный способ оказаться в гуще событий.

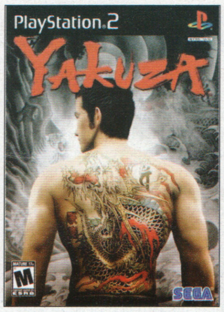
Платформа: PlayStation 2
Жанр: Action
Дистрибутор: Soft Club
Разработчик: Traveller's Tales
Ориентировочная цена: 1600 рублей
URL: www.softclub.ru/games/



NASCAR 07

Стадион до отказа заполнен зрителями, но рев моторов перекрывает рокот трибун. Единственная цель – победа, но ни один соперник не сдастся без боя. Главный приз в гонках NASCAR – заветная мечта очень многих профессионалов, не даром эти соревнования считаются одними из самых экстремальных и опасных. Чтобы одержать верх над другими гонщиками, вам придется одолеть страх в самом себе! ***NASCAR 07*** – это запредельные скорости, технологически совершенные автомобили и коварные соперники, от которых не дождешься снисхождения к новичкам. Вам понадобится недюжинная реакция и смекалка, чтобы не просто доехать до финиша целым и невредимым, но добраться до финального флажка первым!

Платформа: PlayStation 2
Жанр: Racing
Дистрибутор: Soft Club
Разработчик: EA Sports
Ориентировочная цена: 1600 рублей
URL: www.softclub.ru/games/



Yakuza

Миллионы людей заполняют улицы Токио и многие из них не подозревают, что помимо привычного им мира существует еще один, тайный, мир якудза. Подобно итальянской и русской мафии, гангстеры Страны восходящего солнца ворочают огромными нелегальными капиталами у себя на родине и за рубежом. И если от итальянцев и русских еще можно чудом спастись, то, попав на крючок к якудза, слезть с него невозможно. Оказавшись на улицах города, вы становитесь активным участником разворачивающихся событий. Гармоничный коктейль из боевика и приключений, сдобренный захватывающим сюжетом и приправленный отличной боевой системой, не даст вам оторваться от экрана до самого финала.

Платформа: PlayStation 2
Жанр: Action
Дистрибутор: Soft Club
Разработчик: Sega
Ориентировочная цена: 1600 рублей
URL: www.softclub.ru/games/



The Sims 2: Pets

Трудно представить счастливую семью без преданного домашнего любимца. Но если коварная аллергия или злоредные соседи не позволяют вам обрести лающее, мяукающее или чирикающее счастье в реальной жизни, дополнение ***The Sims 2: Pets*** решит проблему одиночества! В игре на выбор представлено более двадцати пород собак и пятнадцати пород кошек – от распространенных до самых экзотичных. Помимо множества «готовых зверюшек», вы можете завести полностью уникального любимца, буквально созданного своими руками – в игре существует специальный редактор, с помощью которого вы легко определите внешность и даже характер животного.

Платформа: PlayStation 2
Жанр: LifeSim
Дистрибутор: Soft Club
Разработчик: Maxis
Ориентировочная цена: 1600 рублей
URL: www.softclub.ru/games/

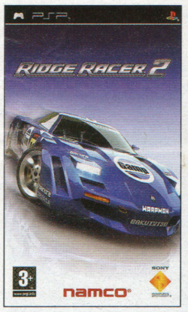


FIFA 07

Впервые игра этой серии полностью переведена на русский язык. Виртуальные матчи комментируют знаменитые Василий Уткин и Василий Соловьев! В **FIFA 07** вы найдете двадцать семь национальных Лиг из 20 различных стран мира. В игре с поразительной достоверностью перенесены более 510 футбольных команд. FIFA 07 настолько реалистична, что вы сами сможете узнать звезд мирового футбола по стилю их игры и «фирменным» финтам, которые скопированы со знаменитых игроков с максимальной точностью.

Технические требования: Процессор 2Ghz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)

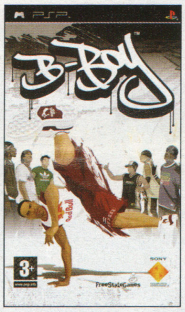
Платформа: PC
Жанр: Sport
Дистрибутор: Soft Club
Разработчик: EA Sports
Количество игроков: до 4-х
Количество дисков: 1 DVD
Ориентировочная цена: 700 рублей
URL: www.softclub.ru/games/



Ridge Racer 2

Да здравствует свобода, скорость и бесконечный драйв! Окунитесь в пучину автомобильных страстей вместе с ***Ridge Racer 2***. Самые известные и невероятно дорогие машины ждут своих новых владельцев. Бросьте вызов опытнейшим гонщикам. Двигайтесь быстрее собственной тени навстречу заветной победе, уважению и славе. Ridge Racer 2 это полностью трехмерный мир с правдоподобно прорисованными автомобилями и огромное количество доступных трасс, причем каждый из маршрутов можно проехать в разных направлениях! Побеждая в напряженных соревнованиях, вы получите доступ к изначально закрытым шедеврам автопрома.

Платформа: PSP
Жанр: Racing
Дистрибутор: Soft Club
Разработчик: Namco
Количество игроков: до 8-ми
Ориентировочная цена: 1300 рублей
URL: www.softclub.ru/games/



B-Boy

Пластика, грация, тонкое чувство ритма и плавность движений: обладатель этих качеств всегда «зажжет» танцпол и станет душой любой компании. В ***B-boy*** вам бросят вызов сорок опытных профи. Победив их, вы окажетесь один на один с легендарными звездами брейка – танцорами Crazy Legs и B-Boy! Все движения и стили, с которыми вам предстоит столкнуться на пути к вершине, взяты из выступлений известных брейк-дансеров Азии, Северной Америки и Европы, а музыкальному сопровождению танцев в B-Boy позавидуют лучшие музыкальные сборники – в игру попало более сорока самых громких хитов в стиле фанк и хип-хоп.

Платформа: PSP
Жанр: Action
Дистрибутор: Soft Club
Разработчик: FreeStyleGames
Количество игроков: до 2-х
Ориентировочная цена: 1300 рублей
URL: www.softclub.ru/games/



NBA Live 07

Надоело смотреть, как любимая баскетбольная команда проигрывает матч за матчем? Настало время лично поучаствовать в ее судьбе! Возьмите дело в свои руки, и под вашим мудрым руководством спортсмены обязательно победят. Набирайте в команду лучших игроков. Тщательно тренируйте подопечных. Создайте баскетбольный клуб своей мечты! В ***NBA Live 07*** вы получаете полный контроль над игроками EA SPORTS и возможность выполнять максимально реалистичные приемы, меняя стиль игры прямо на ходу. Благодаря возможности выбирать приемы в любое время, вы сами определяете то, каким образом достигать успеха здесь и сейчас.

Платформа: PSP
Жанр: Sport
Дистрибутор: Soft Club
Разработчик: EA Canada
Количество игроков: до 2-х
Ориентировочная цена: 1500 рублей
URL: www.softclub.ru/games/



Tekken: Dark Resurrection

Легендарный турнир «Железный Кулак» возвращается! Теперь у владельцев PSP появилась уникальная возможность испытать себя в самых жестоких боях чемпионата ***Tekken***. Мобильная версия ***Tekken: Dark Resurrection*** вобрала в себя все лучшее из предыдущих игр серии и привнесла немало нового. Однако главное правило осталось прежним: победителем станет только один. Кто именно – зависит от вас. На арене соберутся лучшие мастера боевых искусств со всего света. Выбирайте бойца по вкусу, отправляйтесь на арену и не ждите пощады. Здесь дерутся не на жизнь, а насмерть.

Платформа: PSP
Жанр: Fighting
Дистрибутор: Soft Club
Разработчик: Namco
Количество игроков: до 2-х
Ориентировочная цена: 1300 рублей
URL: www.softclub.ru/games/



Gangs of London

Организованные преступные группировки и мелкие банды утопили Лондон в крови и страхе. Гангстеры поделили город на сферы влияния, и не проходит и дня, чтобы на улицах не раздавались выстрелы – английская мафия устраивает передел кварталов. ***Gangs of London*** переносит вас на темную сторону великого города, где на задворках обшарпанных кварталов таится Смерть... Ваша задача – обуздать обнаглевших головорезов, ведь всех сил Скотланд-Ярда не хватит, чтобы искоренить преступность. Создайте собственную банду и приведите ее к небывалому могуществу, начав с самых низов криминального мира. Пусть ваше имя вызывает дрожь и трепет!

Платформа: PSP
Жанр: Action
Дистрибутор: Soft Club
Разработчик: SCEE London
Количество игроков: 1
Ориентировочная цена: 1300 рублей
URL: www.softclub.ru/games/

COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS

После отличных *Generals* казалось, что серию *Command & Conquer*, в том виде, в котором мы ее знали, можно похоронить. Сюжет, к последней серии игры ставший совсем сумасшедшим, на еще одно продолжение никак не тянул, да и переориентация на реальные страны вместо вымышленных GDI и NOD говорила о многом.

Но не тут-то было! Третья часть C&C находится в разработке и – о чудо! – старина Джо Кукан снова играет Кейна, Пророка, Мессию и путеводную звезду племени человеческого. На этот раз конфликт между извечными врагами, NOD и GDI, развернется на полсотни лет позже, чем события из ***Tiberian Sun***.

В будущем жизнь нелегка: тибериум изрядно отравил атмосферу Земли, и она теперь поделена на зоны, в соответствии с уровнем загрязнения. Обещают, что это будет существенно влиять на ход игры. Верим.

Пока что можем проверить по скриншотам: неблагополучные территории действительно выглядят довольно уныло.

Судя по картинкам, конек GDI – все еще артиллерия и прочие пушки, тогда как в NOD освоили достижения научно-технического прогресса и вовсю пользуются лазерами и, похоже, инопланетным оружием.

Пока что основная и единственная претензия к игре заключается в следующем: ничего нового! Да, харвестеры встали на гусеницы. Да, солдаты залезли в бронекостюмы, а танки стали выглядеть заметно футуристичнее. Тем не менее, перед нами все та же техника, что была в игре еще 10 лет назад – в новом, «фантастическом» обличье. Ничего нового.

И все та же боевая клоунада. Ходячие трехствольные роботы-пушки и киборги-гиганты засветились чуть ли не на половине картинок из игры.

Графический движок игра, по всей видимости, унаследовала от последней итерации ***Battle for Middle-Earth*** (которая, в свою очередь, получила его в дар у Generals). На скриншотах все выглядит вполне современно: танки ездят, все взрывается, повсюду используются шейдеры и разнообразные отражения. Симпатично. Интерфейс опять изменился, теперь он напоминает нечто, отдаленно похожее на ***Emperor: Battle for Dune***, только значительно более громоздкое.

Скажем прямо: третья часть C&C уже не вызывает тех бурных эмоций, которые будили в нас предыдущие серии. Теперь она – всего лишь очередная RTS, да еще и довольно заурядная; чтобы прорваться в лидеры ей придется очень сильно постараться.



SUPREME COMMANDER

Ровно десять лет назад на полках магазинов появилась революционная для своего времени игра ***Total Annihilation***. Немало воды утекло с тех пор, но пришел час возродить традиции!

В готовящейся к выходу ***Supreme Commander*** идеи TA получат неожиданное на первый взгляд развитие. Теперь масштабы сражений между гигантскими механизированными армиями стали куда внушительнее! Одним движением мыши вы сможете воспарить к облакам и оттуда уже командовать не отдельными танками, а целыми армиями! Важно отметить, что происходить все события будут в реальном времени: никакого переключения между тактическим и стратегическим режимом!

В остальном (даром, что разработчики те же самые) нас ждет старый добрый Total Annihilation с поправкой на 2006 год. Три типа войск – наземные, воздушные и морские – будут сражаться не на жизнь, а на смерть по вине призрачного сюжета, который как всегда написан «для галочки». Все понимают, что главное – война!

Ну и конечно, особого внимания заслуживает совершенно сумасшедший дизайн юнитов. Игру стоит ждать только ради того, чтобы посмотреть на гигантские шагающие корабли. И это только начало! Нас ждут летающие крепости, которые после приземления будут исторгать из своего чрева небольшие армии организованно шагающих роботов, или, наоборот, гигантский киберпаук размером с половину экрана!





Need For Speed Carbon

Успели уже соскучиться по блестящим машинам, ночным автострадам и ничем не ограниченной скорости? **Electronic Arts** в очередной раз решила позаботиться о поклонниках серии ***Need For Speed***, и буквально на днях нас ожидает очередное продолжение бессмертной серии в лице ***NFS Carbon***.

В новой игре геймеру предстоит порулить более чем пятью десятками машин трех классов на дорогах огромного мегаполиса и трассах, тщательно срисованных с реальных каньонов Калифорнии. И, конечно же, заезды будут происходить исключительно в ночное время суток.

Не в обиде останутся любители тюнинга и гаражных посиделок, которым на этот раз обещают дать возможность собрать свою красавицу буквально по винтикам – и все благодаря новой технологии Autosculpt. Помимо этого нам больше не придется проходить игру в гордом одиночестве, ведь теперь у каждого геймера появится возможность набора целой гоночной команды вплоть до шести человек, победить без которых в итоге будет значительно сложнее.

О графической составляющей NFS Carbon, кажется, даже не уместно заикаться. Несмотря на то, что движок игры остается прежним, видео и скриншоты не могут не радовать глаз преданных поклонников сериала. Естественно, игровой процесс и на этот раз не сможет обойтись без качественно сделанных видеовставок с участием реальных актеров.

До выхода игры остаются считанные недели, и уже совсем скоро мы сможем на себе прочувствовать все прелести новой NFS. Безусловно, ждем!



WARHAMMER: MARK OF CHAOS

Игры по вселенной *Warhammer*, особенно по фэнтезийной ее составляющей, редкие гости в игрокомпьютерном мире. Причины этого явления понять достаточно сложно, но факт остается фактом.

Тем более радостной для фанатов всех мастей стала весть о том, что разработчики принялись за создание ***Warhammer: Mark of Chaos*** – стратегии, которая возродит традиции некогда культовых ***Shadow of the Horned Rat*** и ***Dark Omen***.

С момента анонса игры прошло уже достаточно много времени, так что самое время вспомнить, что же нас ждет.

Mark of Chaos – полноценная тактическая стратегия, без компромиссов в виде «базы», «казарм» и прочей популярной мишуры. Есть поле битвы, есть ваша армия и армия противника. Кто в результате останется в живых и станет победителем – зависит только от тактического чутья игрока.

Мордобитие, как водится, происходит исключительно в реальном времени.

В игре не будет отдельных юнитов (за исключением героев) – только отряды. Очень важна расстановка войск: вы сможете как задавать формации для отдельных подразделений, так и двигать всю армию целиком, не разрушая точно выверенного построения.

Не менее важна и мораль. Если на ваш отряд лучников движется вражеская конница – будьте уверены, ребята дрогнут и поспешат покинуть поле боя, будь они хоть десять раз героями. К счастью, верно и обратное, поэтому превосходящие силы или внезапный удар из засады – верный путь к победе.

Герои, несмотря на свою малочисленность (один или два в каждой битве), тоже крайне важны. Во-первых, их наличие сильно поднимает мораль войск. Во-вторых, эти ловкие парни обучены специальным военным навыкам, а маги – разрушительным и просто очень полезным заклинаниям.

Судя по скриншотам, ***Rome: Total War*** наконец-то придется потесниться на тактическом Олимпе. Возможно, в Mark of Chaos и не будет полноценной стратегической карты, но сражения выглядят на «пять» с плюсом! Каждый солдат, а их на экране может быть несколько сотен, прорисован до мельчайших деталей. То же самое и с самими картами, на которых развернутся батальи.

Геймер получит возможность как смотреть на происходящее с высоты птичьего полета, так и, «прилепив» камеру на спины своих бойцов, собственной кожей ощутить, как это – штурмовать стены замка или идти в атаку. Выглядит впечатляюще.

Игра появится в продаже уже совсем скоро, и мы не можем придумать ни одной причины, по которой она способна обмануть ожидания многочисленных поклонников. Так что готовьте деньги и занимайте очереди у магазинов!



BIOSHOCK

Вы до сих пор тешите себя надеждой вновь оказаться в мрачных коридорах и таинственных лабораториях *System Shock 2*? У нас есть хорошая новость! Студия Irrational Games, вопреки всему, в очередной раз готова потрясти мировую общественность своей новой игрой – *Bioshock*, впервые представленной на E3 и сразу же завоевавшей сердца тысяч журналистов и всех тех, кто видел демоверсию или видео из игры хотя бы краем глаза. Невероятная история разрушенной утопии начинается именно здесь...



Вторая мировая война. Вся Европа охвачена хаосом и кровопролитными сражениями. Лучшие умы человечества становятся бесполезными для общества, которое интересует лишь новые и новые виды вооружения. Одним из таких ненужных в этом мире людей становится советский ученный, представленный нам под псевдонимом Эндрю Райан. Известный профессор не намерен останавливаться на смене места жительства и паспортных данных, поэтому начинает работы по созданию сверхсовременного подводного комплекса в самом сердце мирового океана. Результат проделанной работы получает название Rapture и становится приютом для лучших умов планеты. Выдающиеся писатели, молодые врачи, истинные ученые. Весь свет человечества собирается здесь в поисках убежища. Тишина и спокойствие, торжество разума и передовых технологий создают в маленьком самобытном мире истинную утопию. Но все это продолжается лишь до того момента, пока ученые не сталкиваются с уникальным видом глубоководных моллюсков, способных вырабатывать огромное количество стволовых клеток. Новые эксперименты в этой области приводят к неимоверному расширению человеческих возможностей. Получаемое вещество носит название «Адам» и вскоре становится главной валютой в подводной вселенной. Люди употребляют его в огромных дозах, становясь сильнее с каждым применением и бесконечно расширяя возможности своего разума. Все это естественным образом приводит к быстрому истощению природного вещества, и в борьбе за оставшиеся крохи на территории Rapture разгорается гражданская война.

Вместо того, чтобы радоваться своему счастью и направиться к милому дому, наш герой принимает решение погрузиться на несколько тысяч лье



20 000 ЛЬЕ ПОД ВОДОЙ

С момента обозначенных событий проходит около десяти лет, когда наш главный герой попадает в авиакатастрофу над водами мирового океана. Вблизи от места вынужденной посадки находится заброшенный маяк, а на берегу неподалеку, не поверите, глубоководный батискаф. Разумеется, вместо того, чтобы радоваться своему счастью и направиться к милому дому, наш герой принимает решение погрузиться на несколько тысяч лье, где он неожиданно для себя сталкивается с живущим по своим законам миром Rapture.

НАС ЗДЕСЬ НЕ ЖДАЛИ...

От былой утопии остались лишь воспоминания. Некогда радужный мир разбит на два лагеря. В первом выступают местные «ученые», применявшие «Адам» только лишь для совершенствования своего сознания. Теперь их внешний облик лишь отдаленно напоминает человека, но зато для них открыты невероятные способности в области телекинеза и контроля над сознанием живых существ. По другую сторону баррикад разместились «агрессоры», люди, посвятившие свою жизнь физкультуре и доведению до идеала внешней оболочки. Огромные уродливые мутанты с парой капель серого вещества в голове, бесконечно слоняющиеся по территории подводного комплекса в поисках «Адама». Наверное, этим бы все и ограничилось, если бы еще в начале гражданской войны, охватившей Rapture, «умники» не научились добывать драгоценное вещество из трупов павших в бою собратьев. Для выполнения этой задачи был изобретен еще один вид обитателей подводного комплекса – милые девочки-подростки в розовых фартучках с неким подобием шприца для откачки местной валюты из тел погибших. Благо, судя по скриншотам из игры, острой нехватки трупов здесь явно не предвидится еще как минимум пару десятилетий. Естественно, без прикрытия за охраняемые пределы разнообразных самодельных турелей и камер наблюдений «умники» таких девочек выпускать не собирались и поэтому собрали еще одну местную прослойку общества – «защитников». Вооруженные до зубов, огромные существа с пуленепробиваемыми панцирями, эти милые ребята повсюду сопровождают своих маленьких пчелок-напарниц и изначально относятся к вам вполне нейтрально, если, конечно же, вы вдруг не задумаете причинить какой-либо вред их подопечным.



ПЛАТФОРМА
PC/Xbox360

ЖАНР
1st person Action

ИЗДАТЕЛЬ
2K Games

РАЗРАБОТЧИК
Irrational Games

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Один

URL
www.2kgames.com/bioshock/bioshock.html

ДАТА ВЫХОДА
начало 2007 года

МЫ ВЫБИРАЕМ НАТУРАЛЬНЫЕ ПЛАЗМИДЫ!

Зачем нам вдруг сдались эти маленькие бестии? Все очень просто – если мы хотим выжить в окружающем нас мире и попутно открыть его тайны, нам придется самосовершенствоваться в одном из трех направлений с помощью добычи очищенного «Адама» – плазмидов. Помимо логичных «силовика» и «умника», желающие смогут воспитать еще и «инженера», который будет удовлетворять свои потребности с помощью понатыканной всюду компьютерной техники. Вожделенный плазмид можно извлечь исключительно из охраняемых собирательниц. Благо, способов для этого нам обещают сделать вагон и маленькую тележку. Интересно, что благодаря встречающимся в игре лабораториям, в любой момент мы сможем сбрасывать с себя все очки умений и распределять их с нуля. Надоело быть умником? Так позвольте себе полчаса поистреблять все шевелящееся из винтовки или на худой конец из какого-нибудь бластера.

ПРИГОТОВИТЬСЯ К ПОГРУЖЕНИЮ!

Релиз игры назначен на начало следующего года. А значит, есть надежда, что уже зимой мы сможем не только лицезреть сочные скриншоты, подаренные движком *Unreal Engine 3*, но и пощупать все это великолепие собственными руками. Мы готовы к полному погружению в новый загадочный мир?

Продолжение. Начало на странице 1.

ПЕТР ПРОХОРЕНКО
СВОЯ ИГРА

Привет! Представься, пожалуйста, для наших читателей.
Меня зовут Петр Прохоренко, я – игровой дизайнер. Сейчас работаю в **Lesta Studio**, где тружусь сразу над несколькими проектами сразу в нескольких должностях. Например, совмещаю руководство проектами, собственно гейм-дизайн и продвижение наших игр.

Так, уже интересно. Расскажи, над чем сейчас кипит работа в «Лесте»? Что это за проекты?
Во-первых, это продолжение ***«Стальных Монстров»***, нашей второй и наиболее масштабной игры о военно-морских сражениях на Тихом океане, которая одновременно являлась глобальной стратегией, тактикой и авиасимулятором. В игре ***«Стальные Монстры: Союзники»*** геймеры увидят в два раза больше самолетов и кораблей, реалистичную систему повреждений и, конечно, самих союзников – Германию, Англию, Австралию, которые подключатся к тихоокеанским сражениям. Также мы работаем над весьма масштабным проектом ***«Агрессия»*** (на западе игра будет называться ***Aggression: Europe 1914***). Это, как вы могли догадаться, тоже военная стратегия.

Если можно, расскажи подробнее о последнем проекте. Это пошаговая глобальная стратегия?
Не совсем. Точнее, совсем не пошаговая, но глобальная. Игра посвящена сразу обеим Мировым войнам. Мы решили не ограничивать игрока ни в чем и дали ему на растерзание сразу всю Европу (и жирный кусок Северной Африки), позволив развиваться на протяжении 40 лет, с 1910 до 1950 годов. От пулеметов, окопной войны и первых танков до атомного оружия!

Атомного оружия? А оно применялось в Европе?
Конечно, нет. В «Агрессии» игрок может значительно изменить историю европейского континента – это одна из ключевых фич игры. Ему доступны все средства управления крупной европейской державой (Россия, Германия, Англия и Франция) первой половины прошлого века. Это дипломатия, производство вооружения, наука, шпионаж, политика и еще много чего. Проект подчеркнуто, я бы даже сказал нагло, некорректен с точки зрения исторической достоверности. В целом игра получается масштабной, как «Стальные Монстры», но не такой сложной – в «Агрессию» сможет играть даже аудитория ***«Героев Меча и Магии»***, обычно далекая от военно-исторических стратегий.

Почему ты так думаешь?
У нас все просто – любая кухарка может сесть за руль управления государством. Есть исторические персонажи, которым надо развивать способности, давать им войска и т.д. Они управляют населением городов, разбросанных по карте Европы. Население имеет свои политические пристрастия – бунтует или радуется в зависимости от отношения к правителю и его кабинету министров. Завербовать в Москве 50 отрядов пехоты, включить их в армию Чапаева и пойти на Берлин – это просто. Но выиграть в «Агрессию» сложно, это же все-таки тотальные войны на территории Европы.
И потом, у нас современный графический движок, разнообразный геймплей, масса интересных решений на обоих игровых уровнях. Там такие атомные взрывы, пропустить которые – просто преступление! Сейчас никого не удивишь физическими движками и всевозможными их производными, но взрывать среди бела дня (в середине XX века!) европейские города – это удовольствие доступно пока только в «Агрессии»!

Откуда такой интерес к военной истории – все твои проекты так или иначе с ней связаны? Это судьба?
Я участвовал в разных ипостасях (от гейм-дизайнера до координатора проекта) в разработке «Сталинграда», «Блицкрига II», «Стальных Монстров» и «Агрессии». Все это – военно-исторические игры, но они совсем разные. Не сказал бы, что и дальше хочу делать проекты исключительно по реальной истории, ведь вокруг столько интересных тем и жанров.
А вообще, всю жизнь я делаю одну игру. Свою. Получается только все время что-то разное – и этот парадокс не устает меня удивлять.

О сокровенном – есть что-то такое, что ты еще не реализовал, но сильно мечтаешь об этом?
Да, я являюсь счастливым обладателем Настоящей Мечты. Это моя полностью, на 101%, авторская, за семь лет собранная пушинка к пушинке и без единого перышка вселенная под кодовым названием «Ойкумена». Все это время я безбожно эксплуатирую ее как личную творческую лабораторию, но, в конце концов, рассчитываю на ее успешное «игровое» воплощение.

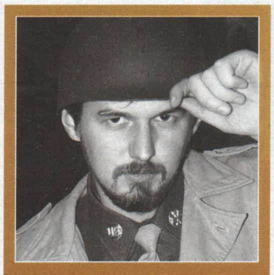
Какие игры тебе нравятся, во что играешь не «по службе»?
Многие нравятся. Очень часто играю в старые игры – в ***Close Combat***, например, ***Medieval***, ***Age of Wonders I*** и ***II***, ***Fallout I***, ***II & Tactics***. Из новеньких жду, прежде всего, ***Medieval II***. Эта игра определенно задаст новый стандарт в стратегиях, который еще предстоит взять и нам, и другим разработчикам. Вообще играю я много, но еще больше просто просматриваю, а чаще – даже подсматриваю «из-за плеча», просто чтобы оценить качество, какие-то технологические моменты уловить.

Почему в России не делают блокбастеры, от которых задрожал бы весь игровой мир?
Все очень просто – мы пока еще до этого не дозрели. Придет время, обязательно будем делать. В конце концов, мы в гораздо более привилегированном положении, чем большинство стран находимся. У нас есть достаточно молодая и местами совсем неопытная индустрия, но она все же есть. Вот у Нигерии, к примеру, никакой индустрии компьютерных игр нет. Так что мы, в отличие от Нигерии, свои блокбастеры еще сделаем.

А что у «Лесты» в планах на будущее?
В планах на ближайшее будущее – завершение работы над «Агрессией», запуск нового проекта – хитовой кинолицензии по очень известному в нашей стране военному фильму. План крайне амбициозный – мне кажется, что мы делаем первую качественную игру по кино в России. Затем, запуск еще одного проекта – постапокалиптической тактики…

Неужели… «Фаллаут»?!
Ну, не совсем. Скорее атомная смесь драйвовых ***«Безумного Макса»***, ***Heavy Metall FAKK*** и техасских вестернов. Много контента «от 18 лет», экшн, тактическое атомное оружие, уникальные физический движок и анимационная система, а также куча креатива на тему, как мог бы выглядеть Техас через 20 лет после атомной катастрофы. И при этом – игра с глубоким сценарием и серьезной драматургией. Про жизненное, про сломанные судьбы и вечные вопросы.

Это действительно интересно, но, несмотря на желание узнать еще кое-что о секретных проектах, нам пора завершать разговор. Спасибо за интересный рассказ и будем ждать от «Лесты» новых игр! Удачи!
Вам тоже большое спасибо и симметричного фарта!



Петр «Amicus» Прохоренко
Lesta Studio, ведущий гейм-дизайнер, руководитель проектов

Родился в 1978 году в Ленинграде в семье архитектора и художницы. Работать в игровой индустрии начал в 1998 году, хотя игры придумывал всю сознательную жизнь. Выдержан, беспощаден к личным врагам и маркетологам. В одном из питерских ВУЗов учит студентов создавать игры, но честно признается, что сам эту науку постиг далеко не до конца. Обладает магическими артефактами – ожерельем из зубов доисторической акулы и стальным шлемом из-под Сталинграда. Мечтает первым в России сделать Fallout MMORPG.



Год 2006-й.
Атомная бомбардировка небольшого европейского городка в «Агрессии».





Год 2003-й.
Зимние бои под Сталинградом.
С этого все начиналось.



Год 2005-й.
Тактическая военно-морская стратегия – лишь одна из трех ипостасей «Стальных Монстров».


ВСЕ GAMEРЫ В РОССИИ
ЗНАЮТ, ЧТО В МАГАЗИНАХ «СОЮЗ»
ВСЕГДА И ВЕЗДЕ
НОВЫЕ ИГРЫ
+ ПРИЗЫ + ПОДАРКИ
СО
ЮЗ
БЫСТРЕЕ
ДЕШЕВЛЕ
БОЛЬШЕ
COLD WAR
ОСТАТЬСЯ В ЖИВЫХ
2 CD
BATTLEFIELD 2
FEAR
FIFA 06
PlayStation 2
The Godfather
PlayStation 2
grand theft auto
Liberty City Stories
СОЮЗ
СОЮЗ®

WCG

В период с 18 по 22 декабря в маленьком итальянском городке Монца с традиционно грандиозным размахом прошли финалы главных киберспортивных соревнований года – **WCG 2006**, которые многие называют компьютерными олимпийскими играми. Нашу сборную на турнире, помимо ***Counter-strike***-команды **virtus.pro**, представляло еще десять игроков, выступавших в номинациях ***NFS***, ***StarCraft***, ***Warcraft 3*** и ***FIFA 2006***. В итоге призовые места распределились следующим образом:

Counter-Strike
1. CNN (Польша), 60 000$
2. NiP (Швеция), 30 000$
3. hoorai (Финляндия), 15 000$

Warcraft III
1. WE.IGE.Sky (Китай), 25 000$
2. 4K.ToD (Франция), 10 000$
3. SK.HoT (Украина), 8 000$

StarCraft
1. iloveoov (Корея), 25 000$
2. July[z-zone] (Корея), 10 000$
3. Midas(Корея), 8 000$

Need For Speed
1. USSRxAlan (Россия), 15 000$
2. USSRxMr.Raser (Россия), 8 000$
3. Steffan (Голландия), 4 000$

Fifa 2006
1. SK.Hero (Германия), 15 000$
2. ovvy (Румыния), 8 000$
3. Alexx (Россия), 4 000$

Project Gotham Racing
1. TTRCh0mpr (США),15 000$
2. TTR_Mclaren_F1 (Швеция), 8 000$
3. TTR_FinPro (Финляндия), 4 000$

Dawn of War
1. SeleCT (Корея), 25 000$
2. deathgun (Бразилия), 10 000$
3. sCa_Phoenix (Германия), 8 000$

Dead or Alive 4
1. OffbeatNinja (Канада), 15 000$
2. DIVINO_XMAS (Мексика), 8 000$
3. arngrine (Франция), 4 000$

В итоговом зачете российская сборная, благодаря великолепному выступлению наших гонщиков в дисциплине NFS, с тремя медалями разного достоинства в копилке заняла второе место. Ну а лучшей сборной в этом году признана команда Кореи, которой удалось выиграть все медали в ***StarCraft*** и еще одно золото в ***Damn of War***.

После долгого перерыва шведское подразделение **Begrip** наконец-то объявило свой новый состав – **JAEGARN**, **nmd**, **Avator**, **rikko**, **Mardrom**. В таком виде команда опробует свои силы на ближайшем турнире из серии **Dreamhack**. Напомним, что российское отделение проекта на данный момент находится в добром здравии, и благополучно пройдя отборочный этап онлайн лиги **Extreme Masters**, готовится к играм групповой стадии, где ребятам предстоит сразиться с **4Kings**, **fnatic**, **Pentagram**, **AllTheRage** и **SK Gaming**.

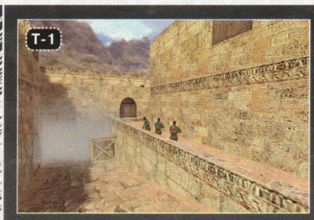
Counter-Strike

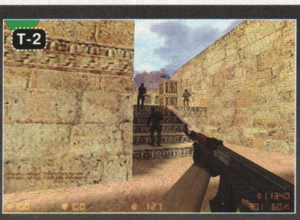
ТАКТИЧЕСКИЙ ТЕРРОРИЗМ НА de_dust2

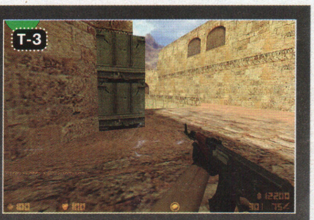
Никто не будет спорить, что de_dust2 – это самая популярная карта на публичных серверах практически во всех странах мира. Любой начинающий игрок знает ее вдоль и поперек, а организаторы самых крупных турниров в последние годы стараются проводить финальные матчи именно на ней (ярким примером тому служат ESWC, CPL, WEG и WCG).



В то же время, dust2 – наиболее несбалансированная карта среди официально признанных: преимущество на ней не у «контров», как обычно, а у «терроров»! Обусловлено это наличием на карте четырех проходов к двум местам закладки бомбы. Два прохода к *Plant A*: зигзаг и длина, легко атакуемые при помощи световых гранат, и, соответственно, два прохода к *Plant B*: центр и темный. Помимо этого, второй «даст» – единственный уровень, где террористы смогут получить точные сведения о количестве противников, сосредоточившихся в левой и правой частях карты, если контры не догадаются кинуть пару дымовых гранат к центру. Исходя из этой информации, команда, играющая за терроров, выбирает то или иное направление наступления. Например, если в сторону Plant B прошло три спецназовца, то, естественно, легче сломать оборону Plant A, а если всего лишь один – то торопитесь, используя численное преимущество, как можно быстрее атаковать Plant B. Остается только разобраться со способами атаки – медленно или быстро, а также, в каком количественном соотношении эффективнее наступать.
Итак, четыре основные тактики за террористов на карте de_dust2.





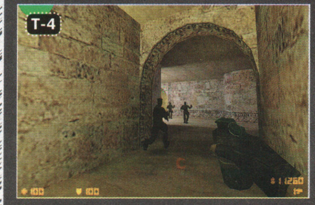


Быстрая атака через зигзаг (в начале игры капитан пишет “RUSH Z”)

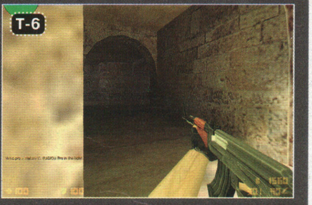
T-1 При удачных респаунах на Plant A в начале раунда, терроры «рашат» зигзаг, закидывая центр дымовыми гранатами и флэшами. Снайпер с респауна обеспечивает им прикрытие, не давая контрам выйти в аркаду на центр.

T-2 Перед выходом из зигзага на Plant A кидается всего лишь одна световая граната, в результате взрыва которой, враги, находящиеся на стандартных позициях, будут ослеплены в течение некоторого времени.

T-3 Атакуя, никогда нельзя забывать о том, что противник может обойти со спины.







Быстрая атака на Plant B (в начале игры капитан пишет “RUSH B”)

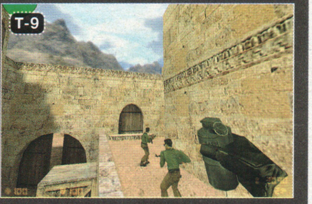
T-4 При удачных респаунах на Plant B в начале раунда терроры «рашат» верхний «темный», закидывая дымовыми гранатами и флэшами; игрок с AWP с респауна не дает контрам пройти в нижний тоннель через центр.

T-5 После того как Plant B занят и поставлена бомба, кидайте гранаты через стены – это на некоторое время задержит вражеский штурм.

T-6 Задача террориста – не позволить врагам напасть с тыла. Любая ошибка может стоить раунда. В случае опасности необходимо сразу же доложить обстановку партнерам.







Медленная атака на Plant A (в начале игры капитан пишет “SLOW 3Z : 2D”)

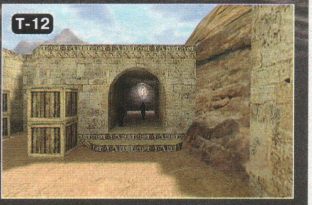
T-7 Переходим к медленным атакам, при которых у наступающей команды гораздо больше времени на принятие правильного решения . Медленный раунд на большой плэнт начинается с того, что два контра самостоятельно проходят длину, ослепляя противников световыми гранатами.

T-8 Трое других сначала обороняют верхний «темный» и центр, а затем они атакуют контров через зигзаг, кинув предварительно туда три осколочные гранаты.

T-9 Световой гранаты, кинутой рикошетом о стену достаточно для того, чтобы все, находящиеся в зигзаге, были ослеплены на длительный период времени.







Медленная атака на Plant B (в начале игры капитан пишет “SLOW 3C : 2T”)

T-10 Три террора выходят на центр и кидают по дымовой гранате на контровский респаун, чтобы их не убили в спину, в этот момент двое оставшихся напарников прикрывают верхний тоннель.

T-11 Зачистив центр, трое бегут на Plant B, перекидывая через стены световые гранаты. Все контры, находящиеся на Plant B, будут ослеплены на несколько секунд – этого времени хватит, чтобы очистить точку от врагов.

T-12 Два затаившихся в верхнем тоннеле террора выходят на Plant B одновременно с товарищами – в результате контры оказываются зажатыми в тиски.



Приветствую наших читателей! Отныне из номера в номер вы сможете спрашивать у меня о том, что не дает вам покоя. Отправляйте свои вопросы по адресу groove@gamepaper.ru и ответы на самые интересные и актуальные из них вы обязательно найдете в этой рубрике, так что жду с нетерпением ваших писем. А в первом выпуске газеты я решил ответить на самые часто задаваемые вопросы:

[Q] Как молодому и неизвестному игроку обратить на себя внимание хорошей команды?

[A] Как показывает опыт, решающими факторами в этом вопросе являются везение или связи. Мой совет – постарайтесь попасть в новую, пусть и не совсем известную, но зато перспективную команду, чтобы на вас обратили свое внимание топовые кланы: например, покажите красивую игру в матче с общепризнанными фаворитами, а потом при первой же данной вам возможности проявите себя как следует в составе хорошей команды. Желаю вам удачи и побед в ближайшее время!

[Q] Многие часто обращаются ко мне с просьбой рассказать о моих игровых настройках, представляю вашему вниманию наиболее полный вариант:

[A] *Разрешение* – 640x480 (32 бита); *частота монитора* – 100 Hz (в случае LCD – 75 Hz); *скорость движения мыши* – 2.7, при этом в игровом ярлыке прописываются следующие команды “noforcemaccel –noforcemparms -noforcemspd”; параметр сглаживания движения мыши Mouse filter – “0”; *размер прицела* – маленький (зеленый); *основные команды, вводимые в консоли* – Cl_updaterate 101; cl_cmdrate 101 и rate 25000.
На этом все!

[Q] В преддверие World Cyber Games 2006 в Италии я хотел бы ответить на вопрос, неоднократно задаваемый мне после прошлогоднего WCG в Сингапуре, на котором мы, к сожалению, заняли четвертое место в мире. Что послужило причиной вашего поражения в полуфинале команде к23?

[A] Многие говорили, что причиной проигрыша **Virtus.pro** явилась усталость (нас вымотали напряженные матчи, которые следовали один за одним без перерыва с самого утра до позднего вечера) – лично я не до конца согласен с этой точкой зрения. **K23** объективно были в лучшей форме, нежели мы: они беспрерывно тренировались только в ***Counter-Strike Source*** около 9 месяцев. Мы же не могли себе этого позволить из-за плотного графика турниров на версии ***CS 1.6***. Безусловно, казахстанская команда заслуженно получила серебряную медаль на WCG. Не понимаю, почему многие так недооценивают их! Стоит посмотреть на счета k23 с фаворитами турнира **mousesports** из Германии и все станет понятным: k23 vs mouz – 16-5 на de_inferno, 12-18 на de_train, 19-15 на de_cbble.

Там, где свет пересекается с тьмой, там, где серебряная река разделяет два берега, там, где леса остаются безмолвными, там, где дорога уходит за горизонт, там начинается Dota-Allstars: Defend of the Ancients.

Как? Вы до сих пор не слышали о дополнении, которое уже давно заняло лидирующие позиции среди неофициальных модов *Warcraft 3*? Пожимаете плечами? Что ж, тогда нам придется начать с самого начала. Вы готовы погрузиться в бесконечный мир захватывающих сражений, магических предметов и доблестных героев? Значит, нам с вами действительно по пути.

Как уже было сказано изначально, ***DotA*** – это дополнение к оригинальному ***Warcraft 3***, фактически, как ***Couter-Strike*** для ***Half-Life***, только представленный одной картой, с возможностью одновременной игры от одного до десяти человек. В самом общем случае это, разумеется, игра пять на пять. Как игроку, вам дается возможность выступить на одной из двух противоборствующих сторон – Sentinel или Scourge. Задача каждой – разрушить твердыню своих оппонентов, World Tree или Frozen Throne соответственно. Но сделать это будет не так просто, как может показаться на первый взгляд. В вашем распоряжении в игре лишь один герой, которого, в зависимости от режима игры, вы получаете случайным образом или же выбираете сами в доступных вам тавернах. Кроме того, попасть на базу противника можно лишь по трем дорогам, на каждой из которых стоит три сторожевые башни. В конце каждой тропки за последней башней расположено по два барака, которые, начиная с девяностой секунды игры, регулярно, раз в тридцать секунд, высыпают на каждую из тропинок крипов – привычных любому варкрафтеру базовых юнитов. Думаю, понятно, что пройти напрямик до базы противника, уничтожить там всех и вернуться победителем у вас вряд ли сразу получится, поэтому для начала стоит выдвинуться вслед за юнитами к точкам встречи, где пересекутся ваши и вражеские крипы. За каждый погибший юнит команды противника герой, находящийся поблизости, получает опыт, благодаря которому в дальнейшем и происходит рост уровней, вплоть до двадцать пятого. Обращу внимание, что не стоит лезть на рожон и начинать драться с юнитами. Опыт вы и так получите за счет своих крипов и вышек, а вот ценные единицы здоровья потеряете. К тому же неизвестно, что задумывает герой противника, который, скорее всего, так же, как и вы, наблюдает за действом по другую сторону баррикад. Запомните, если вы хотите стать сильным игроком, то, прежде всего, с самого начала научитесь как можно реже умирать. С каждым новым уровнем персонаж немного крепчает в характеристиках, но главное – получает по одному очку на повышение и приобретение оригинальных для каждого персонажа способностей. У каждого героя число таких способностей измеряется цифрой четыре. Каждый из скиллов, кроме ультимейта, в свою очередь может быть раскачан в пределах от первого до четвертого уровня. Ультимейт – уникальная способность героя, впервые прокачать которую появляется лишь на шестом уровне. «Ульт», в отличие от других способностей, имеет всего три уровня мастерства. Также имеется возможность использовать свободную единицу способностей, подняв все основные характеристики героя на два пункта, но в основном это стоит делать ближе к концу игры, когда после шестнадцатого уровня раскачаны все уникальные способности персонажа. Опыт – один из важнейших параметров, приобретаемый вами в игре и характеризующий развитие вашего героя.

Вы уже готовы рваться в бой? Отлично, но, пожалуй, обнаженный герой в битве будет выглядеть забавно, но у создателей карты на сей счет есть собственные соображения. В начале игры вы появляетесь на своей базе у фонтана, неподалеку от которого расположились пятеро торговцев и два магазина. Сразу приобрести что-то интересное у вас вряд ли получится, однако купить предметы первой необходимости вы все же сможете (кстати, чем больше игроков в вашей команде, тем меньшую начальную сумму в золоте вы получаете). Сразу скажу, что помимо этих мест купли-продажи имеются еще два, расположенные глубоко в лесах. Это так называемые секретные торговцы, по одному с каждой стороны реки с одинаковым ассортиментом предлагаемых товаров.

В игре существует всего три основных источника пополнения вашего денежного счета – убийство вражеских героев и юнитов, расправа с нейтральными лесными существами, а также уничтожение сторожевых башен. И здесь мы снова сталкиваемся с одним из основных понятий игры – крипингом.

На этом, к сожалению, отведенное под материал место заканчивается. Мне придется попрощаться с вами до следующих выпусков, в которых я постараюсь рассказать вам обо всех нюансах мастерства: режимах игры, искусстве крипинга, артефактах. Вас ждут как материалы о тактиках каждого отдельного героя, так и глобальные аналитические материалы о Dota-вселенной.

DoTA All-Stars

ИСКУССТВО ПОБЕЖДАТЬ КРАСИВО

1 Карта ***DotA***. Белыми и черными стрелками обозначены дороги, на их концах начальное положение встречи юнитов, голубой стрелкой обозначен сквозной проход по реке через центр карты.

1. Секретные торговцы
2. Таверны с героями
3. Сторожевые башни

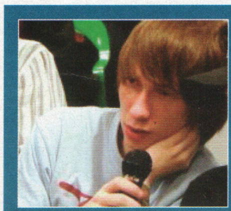
2 Игровой экран.

1. Иконка вашего героя с уровнем здоровья и маны
2. Основные меню и опции игры
3. Иконка, отображающая время суток
4. Ваши финансы
5. Раскрывающаяся панель, отображающая игроков, их фраги, смерти, время игры и счет каждой из сторон
6. Панель с основными командами управления героем и его способностями
7. Инвентарь
8. Уровень опыта
9. Панель отображающая все основные параметры выбранного существа с наложенными на него заклинаниями
10. Мини карта









Добрый день. Меня зовут Илья Болонин. На страницах **«Первой игровой газеты»** я буду отвечать на ваши вопросы о **DOtA**, которые вы смело можете слать на адрес roachru@gamepaper.ru.

[Q] Что нужно для игры в DotA Allstars?

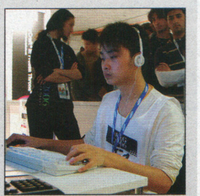
[A] Не хочу никого расстраивать, но стоит сказать, что все же игра рассчитана в основном на интернет-игроков и аудиторию компьютерных клубов. Поэтому нашей главной стартовой площадкой, разумеется, будет **Battle.net**. Здесь нас, прежде всего, интересует официальный европейский сервер Northrend, как самый приемлемый для западной части нашей страны по качеству коннекта. Кроме того, нам понадобится последняя версия игры ***Warcraft 3: Frozen Throne***, на сегодняшний день это версия 1.20e и последняя версия карты *DotA Allstars (DotA v. 6.37)*. Купить диск с игрой сейчас не составляет труда, а скачать последние обновления карты всегда можно на **getdota.com**.

[Q] Где можно найти оппонентов для быстрой игры?

[A] Все очень просто, итак, выбираем в Battle.net привычный всем раздел – Пользовательские игры. В нем мы увидим немаленький список представленных хостов под самые разные игры и карты. Нас с вами интересуют лишь те, которые обозначены, как dota. Обратите внимание: если вы зайдете в такую игру, не факт, что вас не попросят удалиться или же попросту кикнут из-за того, что европейцы, к сожалению, с недоверием относятся к качеству российских интернет-соединений и репутации наших игроков, которую нам сделали не самые лучшие представители отечественного игрового коммьюнити. Однако не стоит сдаваться, просто заходите на другие сервера. Поначалу можете ориентироваться преимущественно на русские хосты, и не забывайте периодически обновлять список игр. Кроме того, в Интернете существует множество закрытых игровых сообществ, в которых играют сильные и опытные игроки, возможно, вы слышали о некоторых, например о **dotapickup.euro**. О нем и о других подобных коммьюнити я обязательно расскажу вам в одном из ближайших выпусков.



На фоне великолепной победы **WE.Sky** на **WCG 2006** один из лучших интерна-



циональный проектов по ***Warcraft 3*** – **World Elite** понес потерю в лице одного из лучших своих игроков и бессменного лидера корейского подразделения клана – **Check**'а. Он, несмотря ни на что, предпочел продолжить свою игровую карьеру в китайской организации **wNv**. Кроме того, команду покинул еще один не менее талантливый молодой игрок – китаец **Anas**. Напомним, что свое выступление за европейское подразделение команды продолжает наш соотечественник – **WE.Rob**.

Недавно завершились игры групповой стадии одной из самых престижных мировых ***Warcraft 3*** лиг. По итогам сезона путевки на ланфиналы соревнований без каких-либо стыковых матчей получают команды



4Kings и **World Elite**, занявшие в групповом этапе соответственно первое и второе место. На оставшиеся же четыре квоты претендуют команды **Mousesports**, **fnatic Team**, **SK Gaming** и **MeetYourMakers**. В очном поединке померятся силами **mouz** и **fnatic**. Последняя квота остается на две команды, обе из которых достойны финала – SK и mYm, однако победитель в этой паре предусмотрен только один. Следим за событиями, ждем определения последних двух счастливчиков и завершающей лан-части турнира.

The CPL

Срочно берем в руки фломастеры и делаем яркую пометку в настенном календарике напротив даты 30 ноября. Именно в этот день, в рамках шведского **Dreamhack**, состоится скандинавский турнир из серии **CPL** – **CPL Nordic**. В розыгрыше драгоценных путевок на главные старты зимы, **CPL Winter 2006**, которые по традиции пройдут в Далласе, примут участие шестнадцать ***Counter-strike*** команд и тридцать два квейкера. Не забываем, что сам CPL Winter 2006 будет проведен в период с 16 по 20 декабря, и главной дуэльной дисциплиной на зимних играх станет не пресловутый ***Quake 4***, а всенародно обожаемый и любимый ***Quake 3***.

КОМПЬЮТЕРНЫЕ КЛУБЫ МОСКВЫ

НАЗВАНИЕ	СТАНЦИЯ МЕТРО	АДРЕС КЛУБА
Пятый Элемент	Ул. Горчакова	ул. Южно-бутовская, 77, тел. 714-1690
Компьютерный клуб	Ул. Скобелевская	ул. Скобелевская, 25, тел. 717-8363
Vortex	Бульвар Дмитрия Донского	ул. Грина, 30, тел. 714-9671
Bad Boys	Ул. Академика Янгеля	Росошанский проезд, 6, тел. 517-0019
Асталависта	Южная	ул. Кировоградская д.9, ТЦ «Южный», тел. 108-7247
New Flash	Чертановская	Балаклавский проспект, 7, тел. 226-3959
Бистро	Севастопольская	ул. Малая Юшуньская, 1/1, тел. 319-8207
Final Fantasy	Менделеевская	ул. Новослободская, 18, тел. 787-6217
MGC	Савеловская	ул. Бутырская, 6, тел. 685-0868
Бункер	Тимирязевская	ул. Тимирязевская, 10/12, тел. 611-1388
Навигатор	Петровско-Разумовская	ул. Михалковского, 4, тел. 109-7155
Frag Zone	Алтуфьево	ул. Лескова, 28, тел. 406-7059
Компьютерный Зал	Битцевский Парк	ул. Паустовского, 2, тел. 427-8252
Компью терный Клуб	Коньково	ул. Профсоюзная, 115, корп. 1, тел. 420-1221
Галактика	Беляево	ул. Профсоюзная, 83, корп. А, тел. 334-1888
Меридиан	Калужская	ул. Профсоюзная, 61, тел. 336-6233
Armsing	Проспект Мира	ул. Проспект Мира, 47, стр. 1, тел. 600-6383
VikaWeb	ВДНХ	ул. 1-ая Останкинская, 57, тел. 683-85564
GAME	ВДНХ	ул. Ярославская, 12, тел. 771-1572
B.B.	Свиблово	Лазоревый проезд, 26, тел. 189-5502
NewMan	Свиблово	ул. Снежная, 13, корп.1, тел. 180-6143
Интернет-Кафе	Бабушкинская	ул. Минусинская, 16, тел. 185-5283
Flash-Back 2	Бабушкинская	Ясный проезд, 26, корп. 2, тел. 785-8501
Комбат	Бабушкинская	ул. Лётчика Бабушкина, 26, стр. 2, тел. 967-9339

НАЗВАНИЕ	СТАНЦИЯ МЕТРО	АДРЕС КЛУБА
Мишень 3	Медведково	ул. Молодцова д. 4 стр. А, тел. 477-2128
Асталависта-2	Домодедовская	Ореховый бульвар, вл. 14Б, тел. 108-7247
Асталависта	Каширская	ул. Каширское шоссе, 26Г, тел. 324-1113
Playground	Белорусская	Тишинская пл., 1, ТЦ «Тишинка», тел. 980-1020
Миры	Сокол	ул. Дубосековская, 9, тел. 231-3171
Компик	Речной Вокзал	ул. Петрозаводская, 28, корп. 3, тел. 451-6389
Ладога	Речной Вокзал	Валдайский проезд, 8, тел. 451-9325
Нельсон	Тушинская	ул. Свободы, 8/4, тел. 491-5167
Маршал	Щукинская	ул. Маршала Василевского, 17, тел. 193-3858
Nemo	Улица 1905 года	ул. Красная Пресня, 44, стр. 3, тел. 254-1502
Net-Land	Кузнецкий Мост	Театральный проезд, 5, тел. 781-0923
Тинейджер	Пролетарская	ул. Абельмановская, 11, тел. 670-5737
Бесконечность	Рязанский Проспект	ул. Рязанский проспект, 39, стр.1, тел. 171-1614
Динамит	Выхино	Жулебинский бульвар, 5, тел. 705-0019
CB-Геймер	Юго-Западная	Ленинский Проспект, 158, гост. «Салют», тел. 234-9292
Эверест	Юго-Западная	ул. Озерная, 4/9, тел. 437-2249
МДМ	Фрунзенская	Комсомольский проспект, 28, МДМ, тел. 782-8839
Модуль	Преображенская Площадь	ул. Наримановская, 22, стр. 1, тел. 603-1398
Иные Миры	Ул. Подбельського	ул. Бойцовая, 22, стр. 3, тел. 169-7504
Арена-5	Арбатская	ул. Новый Арбат, 19, стр. 1, тел. 933-2728
Кластер	Багратионовская	ул. Сеславинская, д. 24, тел. 145-1506
Пилот	Новокосино	ул. Новокосинская, 8/2, тел. 703-2613
Зодиак	Новокосино	ул. Новокосинская, 11, корп. 2, тел. 785-6922
Асталависта в Новогиреево	Новогиреево	ул. Алексея Дикого, 3, тел. 303-9647